LOADED

WWW.LOADED.VG

66

Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 CELULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
SUBITE AL TREN DE LA ALEGRIA

THE LAST GUARDIAN
EL SUEÑO DEL PIBE

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
EL MIEDO DEL JUEGO

BAYONETTA

LA NUEVA BOMBA SEXY

ISSN: 1668-3234

EXCLUSIVO EN PRODUCTOS LEVEL UP
Más información en www.levelupworld.com

NUEVO LANZAMIENTO
A LA VENTA EXCLUSIVAMENTE EN COMPUMUNDO

LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

CONSEGUILOS EN MUSIMUNDO / YENNY / CÚSPIDE / EL ATENEO / TEMATIKA.COM

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

LOADED 66
FEBRERO 2010

LOS MEJORES

Ya entramos en Febrero, y como todos los años, en esta edición de Loaded les ofrecemos la edición 2009 de nuestra selección de los Mejores Juegos del Año 2009... pero con una idea diferente. Recordarán que en la elección de los Mejores del 2007 quisimos hacer algo fuera de lo usual, y les ofrecimos una nota en la cual, en vez de elegir los juegos por categoría o plataforma, las categorías las creamos nosotros. En la elección del 2008, en cambio, les ofrecimos una nota de corte mucho más tradicional. Y este año nos volvió a agarrar la locura: para que haya una buena disparidad de opiniones, y de paso nos conozcan un poco más, decidimos hacer algo que nunca antes habíamos hecho -o sí, en el último Podcast de 2008-: en vez de realizar nominaciones y votar, decidimos contarles cuáles son los elegidos de cada uno de los que hacemos Loaded. Así, en el especial de este año podrán, por ejemplo, ver cuáles son los 5 mejores juegos que jugó Rockman. O Siskosilber. O Nigromante, o cualquier redactor de Loaded que se les ocurra. Queda en ustedes decidir con quién están de acuerdo, y después nos cuentan.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 66 - Impresa en Argentina, Enero de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000

MOVIENDO LAS CADERAS
WWW.LOADED.VG

Bayonetta se hizo tan fanática de Loaded, que quiso tener su propio juego para que la analicemos a fondo.

Powered by SION

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Representación Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
Casano Gráfica S.A.

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

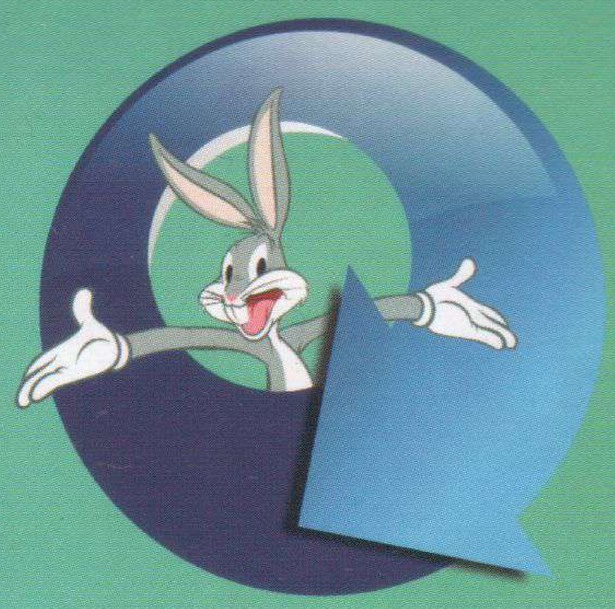
Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina y Nahiara.

12 LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

Otro gran año ha pasado en la historia de los videojuegos, por lo que llega el momento de reconocer a los mejores títulos lanzados al mercado a lo largo y ancho del 2009.



INDICE

48 BAYONETTA

Ni Verón, ni Cachavacha. Bayonetta es la brujita más talentosa que se haya visto en los videojuegos, y además de sus "talentos", también llegó para demostrar de una vez por todas el poder femenino, pero poder en serio, que se encontraba latente pero perdido en este medio misógino y geronte.

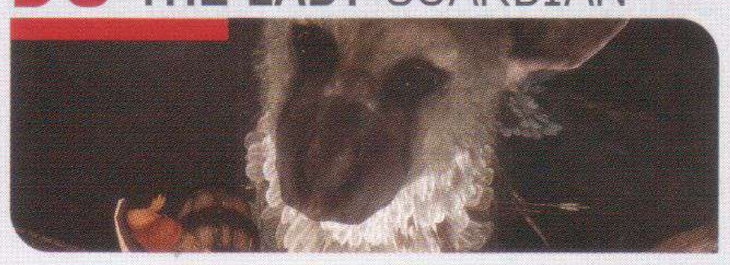
06 CORREO

10 NOVEDADES

32 LOS 10 MÁS ESPERADOS DE 2010

A pesar de todos los juegazos que salieron en la última parte del año pasado, muchos nos quedamos con las ganas de disfrutar un sinnúmero de videojuegos que, por diversas razones, fueron postergados. Es así como les presentamos a los más esperados para este 2010.

38 THE LAST GUARDIAN



Recopilamos toda info existente de la nueva obra del fumón de Fumito Ueda, para traerles un informe especial donde escasean las palabras, pero las imágenes hablan por sí solas.

24 ANTICIPOS

20 TECNOLOGÍA

46 ANÁLISIS

Bayonetta, The Saboteur, The Legend of Zelda: Spirit Tracks y Darksiders son algunos de los títulos que revisamos este mes.

42 CES 2010

Durante los primeros días de enero se realizó la edición 2010 de una las exposiciones de tecnología más importantes de la historia, y nosotros nos ocupamos de traerles las novedades más importantes de los últimos meses.

19 GRANDES CREADORES

El mandamás, el hacedor de algunos de los mejores juegos de Sega. Con ustedes Yu Suzuki.

CORREO

MAILS, CARTAS Y TODO EL RESTO DE LO QUE NOS ENVIAN LOS LECTORES

¿PS3 O PC?

ALAN TORO

Que tal amigos de Loaded, soy Alan y quería realizarles unas consultas en cuanto a computación (entre otras). Actualmente tengo una placa ATI RADEON HD 4770 con un procesador Athlon 64 X2 +4600, y mi pregunta es: ¿Hay posibilidad de que el procesador le saque rendimiento a la placa de video? De ser así ¿Qué procesador me recomiendan (siguiendo dentro de la ranura AM2).

Son dos cosas separadas Alan, por lo que tu procesador trabaja independientemente de tu placa de video. Lo que sí sucede, en situaciones más extremas que la tuya, es que si el procesador no se encuentra más o menos en igualdad de condiciones con la placa de video, no consigas desplegar todo el potencial de ésta en los juegos, pero en tu caso no deberías tener problemas.

Otra consulta: yo soy jugador de PC, mi únicas consolas fueron Nintendo 64 y PSOne, y como fanático de la saga Metal Gear, me dolió mucho la salida de MGS4 solo para PS3. En estos meses escuché que se anunció la salida de MGS Rising, en el cual Raiden será el personaje principal. Me gustaría saber un poco más al respecto. Ahhh y casi me olvido, un compañero tiene una PS3 y quería saber qué televisor recomiendan para la misma. El tiene un Sony Bravia, pero cree que podría verse mejor. O por ahí tiene mal configurada su PS3.

Primero que nada, de MGS Rising todavía no se conoce nada, aunque no te preocupes que cuando salga la primera información, la tendrás en Loaded. Y con lo de tu amigo y su tele Bravia, te comentamos que si es un modelo más o menos nuevo de Bravia (que busque las especificaciones), debería soportar alta definición (720p y hasta 1080p). Si esto es así, entonces su PS3 está mal configurada, que chequee las opciones de visualización.

Muchas gracias y sigan así. Espero algún día darme una vuelta por la editorial.

¿NATAL O AÑO NUEVO?

BRUNO

Hola soy Bruno, primero los felicito por su revista que me compro todos los meses, y segundo paso a las preguntas:

¿El Project Natal es una consola o un accesorio? Si es un accesorio ¿En qué consola se va a usar?

Será un accesorio para Xbox 360.

¿Saben si se puede resolver el problema de los tres anillos rojos en Xbox 360 sin arreglarla continuamente?

Si tu consola es viejita, se puede solucionar, y aunque en algunos casos sigue funcionando perfectamente de por vida, no hay garantías de que algún día no te vuelva a pasar lo mismo.

¿Por que sacaron la parte "Desconsolados" de la revista?

Fue una decisión estratégica, no te preocupes que en cualquier momento la tenés de vuelta.

Eso es todo, saludos.

PS3 EN BAJA

ALEJANDRO REY

Ok, ya estoy sumamente grande para estas cosas. O mejor dicho... ¿Estoy sumamente grande para estas cosas?

Con mis 28 años, tengo todo tipo de recuerdos en el mundo del videojuego. Empecé allá por 1992 con una 486sx con 2megas y un Family que tenía casi la misma forma que el NES. Como el 2001 nos vino mal a todos, y la facultad hizo que me aislara, no compre nada hasta hoy, el 2009, con la adquisición de la PS3 Slim, y mi nueva tarjeta de crédito, comprando por eBay a unos chinitos que te envían gratis (globalización, me encanta esa palabra).

Ahora bien, he sumado una cantidad de preguntas que paso a detallar, y les paso la pelota para que ustedes las resuelvan así me dejan feliz:

1.- He bajado muchas demos de PSN, entre ellas PES y FIFA 2010. Cuando las jugué, no vi una gran diferencia entre los anteriores. ¿Entre las demos que nos ofrecen las compañías y los releases de los juegos finales hay diferencia a nivel gráfico y técnico? Si es así, esto me lleva a la siguiente pregunta.

2.- ¿Todas las fotos que presentan de los juegos de PC, Xbox 360 y PS3 son capturas en HD? ¿Las sacan ustedes o son del fabricante? Yo no tengo cable HD, y mi TV por lo menos muestrea mejor los colores y tienen mas detalle, pero no es ni 720p o 1080p. ¿Me pierdo de mucho, o es lo mismo pero con mas resolución y mejor aliasing?

Ese es todo tu problema Ale, que los juegos no te parecen la gran cosa, porque los estás viendo en una tele que no es HD. Te aseguramos que cuando logres verlo en un dispositivo de alta definición, entonces sí vas a decir "Wow". Y las capturas que ponemos, en algunos casos son de las empresas desarrolladoras, y en otros las hacemos nosotros.

3.- Habré adquirido 5 numeros de la revi (hace 6 tengo la PS3) y encontré en los primeros que la cantidad de juegos que analizan y muestran son más de Xbox 360. Ahora, en los últimos, hay más igualdad. ¿Por qué los desarrolladores apuestan más por Xbox 360 que por PlayStation 3? Esto me hizo dudar en la compra.

Al principio sí era así como decís, Xbox 360 contaba con un catálogo más variado y mejor que el de PS3, pero desde el año pasado, la cosa se emparejó mucho, y aunque cada consola tiene sus exclusividades importantes, se podrían decir que hoy por hoy se encuentran en igualdad de condiciones.

CÁLIDOS E-MAILS

CORREO@LOADED.VG

Después de unas lindas vacaciones, nada mejor que escribirnos desde abajo del ventilador de techo, y mandarnos esos tan encantadores emails que tanto nos deleitan.

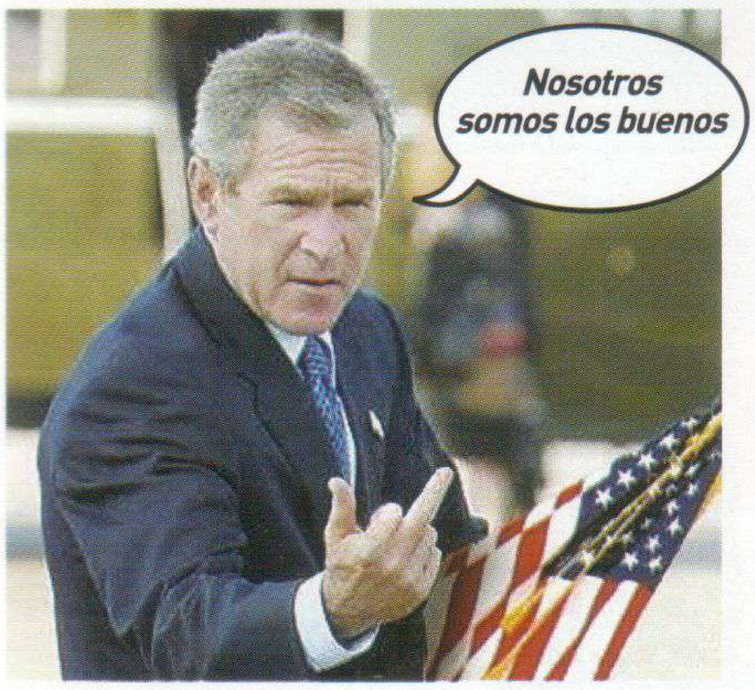
ES TERRIIIIIIIIIBLE

FEDERICO ROGGERO

COD: Modern Warfare 2. Uds mismos dicen en la revista "...el juego nos advierte que hay un escenario que puede ofender nuetra sensibilidad- realmente es terrible-...". Sí, es terrible comparado al GTA IV, que podés matar a TODOS los ciudadanos que quieras y además podes pagarte una prosti y llevarla a un callejón para que haga su trabajo. Podés agarrar un auto y hacer peor masacre que el Carmageddon. Podés matar a la mitad de los policías de Liberty City sin pestañear. Sí, es terrible comparado a Fallout 3, cuando tenés el Perk para reventar a tus enemigos en miles de pedazos y además podés activar una bomba nuclear en Megaton y que mueran todos los inocentes. Sí, es terrible comparado a los Manhunt, donde podés aplicar miles de técnicas letales, destrozar y destripar a tus enemigos de cientos de formas. Sí, es terrible, comparado al Prototype, donde podés consumir en pedazos a civiles, o matar a toda una ciudad...

Sí, es muy terrible ver cómo unos rusos matan a otros en un aeropuerto en un juego. Muchos países -como Alemania y Rusia- dijeron que esa misión no iba a estar presente, porque es muy terrible, muy inhumana. Algo que al jugador de cualquier consola puede afectar psicológicamente. Lo siento mucho por Activision y por Infinity Ward. Que haya tanta gente inepta y estúpida que piense que esa misión es terrible. Yo estoy seguro que ustedes la jugaron, y pusieron el aviso para algunos que pueden pensar que esa misión es muy sangrienta. Esa misma gente que se mete al GTA IV a matar civiles y pisar gente que camina por la calle. Dejémosnos de joder, la misión esa da comienzo a toda la historia que le sigue y el porqué de los rusos invadiendo USA.

Gente de Loaded, sé que la aclaración -realmente es terrible- la hicieron para no quedar mal con los lectores, y quizás tengan otras creencias de cómo jugar a un juego. Pero si quieren quedar bien con todos, en próximas notas arrebaten con todo a juegos violentos, porque sino el MW2 queda mal parado ante juegos que son peores y se exceden en violencia.



Tu comentario es interesante Federico, y de hecho compartimos mucho de tus puntos. Pero también creemos que hay que hacer una gran salvedad. ¿Por qué la misión "No Russian" de Modern Warfare 2 levantó tanto revuelo? Por su contexto y realismo. No es lo mismo un juego de ciencia ficción (Fallout 3 o Prototype) en el que se matan civiles con poderes especiales, porque uno sabe de antemano que está ante algo irreal. No es lo mismo en Manhunt, donde sabemos que el título se trata de eso, y además matamos solamente delincuentes. No es lo mismo en un GTA, donde sabemos de antemano también que se trata de eso, y además ya somos unos delincuentes desde el vamos. No, en Modern Warfare 2 estamos jugando a un "clásico" juego de acción, en el que somos los buenos, y nos vemos en medio de una misión terrorista en la que tenemos que formar parte de la masacre. Esa es la única gran diferencia. Después sí, claro, sigue siendo sólo un juego.

PS2 Y NARUTO

PATRICIO IVAN FERNANDEZ

Hola che, les escribe Patricio de sólo 12 años y 1 de videojuegos. Ya que terminamos con las formalidades, comienzo con las preguntas:

1 ¿Es verdad que va a salir Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 para PS3? Estoy conciente de que salió Raging Blast (que es parecido) pero no estoy conforme con la cantidad de personajes de este.

No existen noticias de que vaya a aparecer dicho título en PS3.

2 ¿Existe algún aparato para que la PS3 reproduzca juegos originales de PS2? Pasa que tengo mi PS3 de 80GB y hay algunos títulos que me gustaría tener.

Si no sos poseedor de alguno de los anteriores modelos de PS3 que soportaban retrocompatibilidad con PS2, te comentamos que tus esperanzas de jugar a juegos de esa consola se limitan a que Sony algún día la habilite nuevamente.

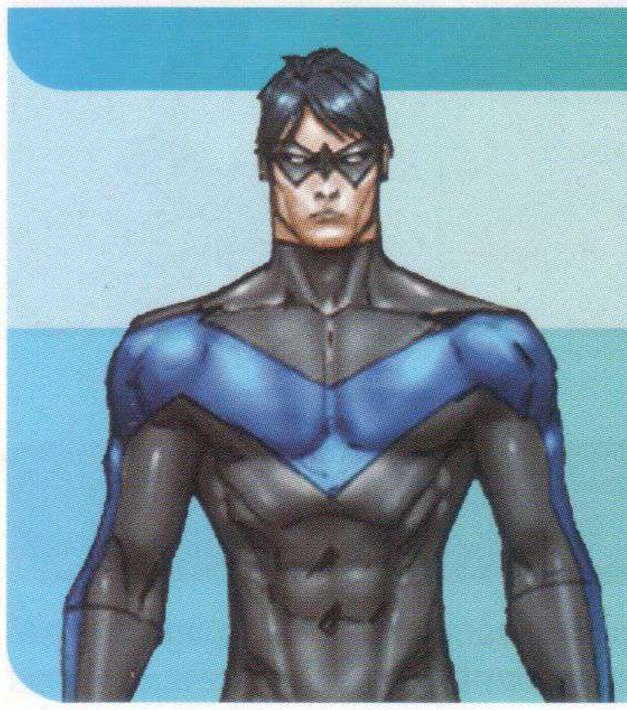
3 ¿Cuándo dicen ustedes que saldrá Naruto Ultimate Ninja Storm 2 (o algún Shippuden para PS3)?

No hay fecha de salida ni siquiera aproximada para esta nueva iteración de la saga, por lo que tendremos que seguir esperando.

Muchas gracias gente y espero aparecer. Bye.

ESTE MES: ¿ORIGINAL O REMAKE?

NUESTRA REDACCIÓN ¿ORIGINAL?

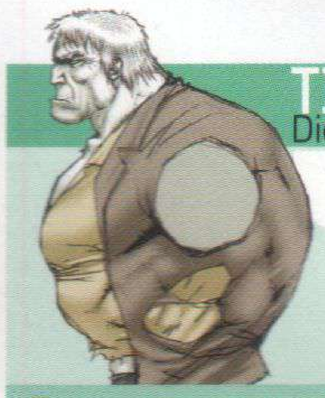


SISKOSILBER
Damián Silberstein

Jugando a... Mass Effect 2 (360)

Revisitando: La Dimensión Desconocida (1959)

No voy a negar que, al igual que en las películas y en las series, las remakes nazcan únicamente por la falta de ideas. Pero aún así las considero un excelente camino para traer a nuevas generaciones grandiosos juegos, como por ejemplo, The Secret of Monkey Island. Eso si, a la noción general de que ya no hay ideas nuevas, que ya está todo pensado y hecho, no suscribo para nada. Creo que ese discurso nació de toda la gente que se tiró a chantas y, en vez de pensar 5 minutos, se pusieron a hacer remakes.



TIO ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... Risen, Tropico 3 (360)

Sufriendo: Los temas de Daddy Yankee.

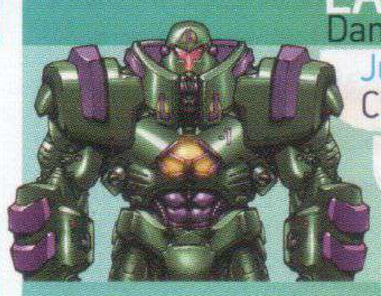
Estoy plenamente a favor de las remakes, pero por motivos diferentes a los de los demás. Es que no se trata de remakes de títulos consoleros, sino de clásicos de PC que quisiera volver a jugar, pero en las PCs modernas no corren, salvo que uno se ponga a juguetear con DosBox. Lo que daría por versiones nuevas de Dune, Panzer General (el primero), Chuck Yeager's Air Combat o Wing Commander: Privateer...

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a... hacer castillos de arena.

Escuchando: a nadie de la editorial

No tengo nada en contra de las remakes. Pero los clásicos son los clásicos, dudo mucho que una remake pudiera hacerme volver a sentir las sensaciones que experimenté cuando jugué por primera vez The Secret of Monkey Island, o Indiana Jones and the Last Crusade. Además, lo único que veo que sale a morir, son las remakes de los Final Fantasy originales para DS. ¿dónde está la remake de Giants: Citizen Kabuto?

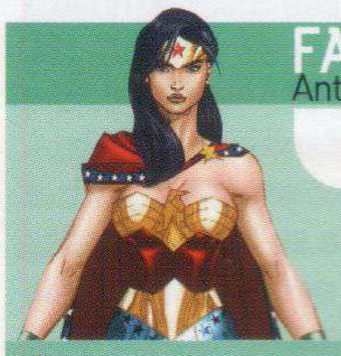


LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a... Might & Magic Clash of Heroes (DS)

Leyendo: Arqueros, ilusionistas y goleadores (O. Soriano)

La remake es el gran grito de la falta de creatividad y la utilización de viejos éxitos con el sólo fin de recaudar efectivo sin mayores esfuerzos. La remake tiene como única "virtud" una mayor producción o estética actualizada. Pero en los títulos originales, tanto la estética como la historia tienen que ver con el momento en que fue realizado, en las remakes se pierde el contexto de la época. ¡Muerte a las remakes!

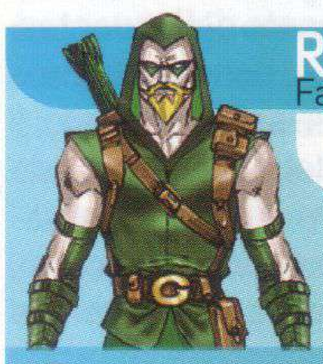


FAREH
Antonio Schmidel

Jugando a... FIFA 10 (¿hay otra cosa?)

Animándome: a cambiar el XP

Disfrutar de un buen juego original siempre es una experiencia placentera, y aunque no termine siendo un gran juego, vale la pena apostar por lo nuevo. No voy a negar que las remakes tienen lo suyo, y me inundan de satisfacción cuando el juego resulta alguno que marcó mi vida, pero el temor al fracaso de este último, me hacen bogar siempre por los originales.

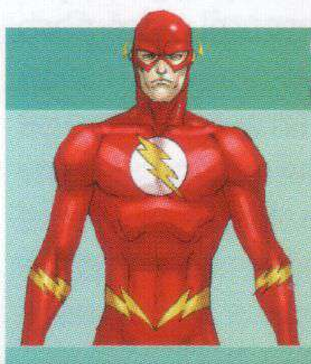


ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a... Silent Hill: Shattered Memories (Wii)

Viendo: The Mighty Boosh

En un mundo donde las posibilidades son infinitas, la gente se aferra al concepto de "mejor malo conocido", y es por eso que vemos fanáticos de series, películas o juegos que si fueran lanzadas hoy en día serían algo completamente ridículo. Sus recuerdos les juegan una mala pasada y los malditos empresarios se aprovechan de ello. Bastardos.



SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Sands of Destruction (DS)

Leyendo: Cat Shit One (Motofumi Kobayashi)

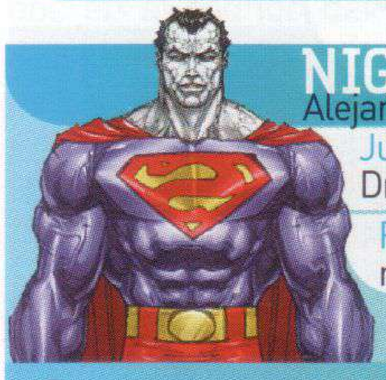
Las remakes son un invento de los de corbata para vendernos dos veces lo mismo. Algo deleznable. Pero en los fichines se banca porque la tecnología mejoró, superando muchas limitaciones. También está la onda Lenny Kravitz, o la onda de las "retromakes", hacer obras nuevas que con la estética de otra época, como Megaman 10. A mí, particularmente, la nostalgia me parece un recurso fácil, un golpe bajo.

666
Leandro Dias

Jugando a... Mass Effect 2

Sitio web: lanuevoderecho.com.ar

Obviamente prefiero las obras originales antes que las remakes realizadas con poco tiempo de diferencia respecto al lanzamiento original. Sin embargo, cuando pasa mucho tiempo, suele ser interesante ver adaptaciones de obras clásicas a los tiempos que corren. Con los videojuegos sucede algo similar, aunque cada vez es más complicado encontrar remakes que superen en calidad al original.



NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... Dragon Age: Origins (PC)

Retomando: Las sesiones de TEG con amigos

Como buen amante del retro, siempre voy a tener preferencias por un juego, película o serie original, asi sea de la época de Perón, antes que por una remake en HD pensada para el público actual al que todo le entra por los ojos, e importan más los gráficos que la jugabilidad. Habría que hacer remakes a la inversa, reversionando juegos actuales con gráficos en 16Bits, a ver si valen realmente la pena como tanto dicen.

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a... Might & Magic Clash of Heroes (DS)

Sitio: shinobi-news.com.ar

Según un minucioso estudio realizado durante los últimos 10 años en la prestigiosa universidad de Westminster en colaboración con la London School of Economics, el consumo de originales está relacionado intimamente la ausencia de afecto durante la niñez, mientras aquellos que prefieren los remakes gozan de problemas gastrointestinales severos.

SIREL
Nos visita desde el foro

Jugando a... No More Heroes 2

Leyendo: La colección de Batman Arkham

Si bien, prefiero que los juegos mejoren gracias a los avances de cada compañía y que estos nos den juegos nuevos y originales, nunca estuve en contra de la realización de una buena remake. A pesar de que algunos los considero innecesarios o que directamente parecen conversiones, algunos son para tomarlos como un juego nuevo, por las diferencias gráficas, técnicas mas los agregados que hacen que ese clásico mejore.

One Station

Consolas Portátiles de Video Juego

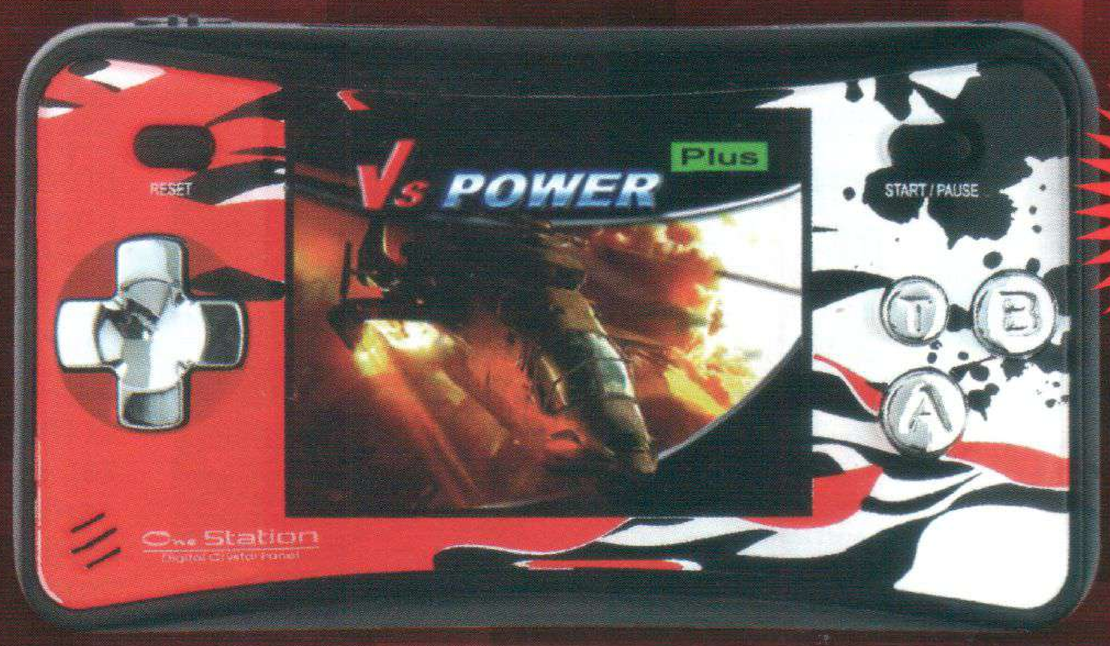
NOMAD MD360

100% compatible con juegos SEGA

SOPORTE SEGA 16 BITS. INSERTÁ LOS CARTUCHOS DE SEGA DIRECTO!

- PODÉS JUGAR CONECTADO A LA TV!
- BATERÍA LI-ION RECARGABLE Y CARGADOR
- PANTALLA LCD 2.8" WIDESCREEN
- PARLANTE INCORPORADO Y SALIDA PARA AURICULARES

CLASSIC



Incluye cartucho con 99 juegos

SOPORTE MULTIPLATAFORMA DE 8 Y 16 BITS. DISEÑO ULTRALIVIANO Y COMPACTO.

- PODÉS JUGAR CONECTADO A LA TV!
- INCLUYE PILAS, MANUAL, CORREA Y CABLE AV.
- PANTALLA LCD 2.5" WIDESCREEN
- PARLANTE INCORPORADO

www.onestation.com.ar

Tel: (54-11) 4865-9515 / 4862-8649

One Station - Powered by Aikiu - Japan Design

NOTICIAS

FRUTAS, VERDURAS Y UN SALTEADITO DE LO QUE PASA EN EL MUNDO FICHINERO

SCRATCH PARTE 2
Activision dejó en claro que se viene un DJ Hero 2, y que durante este año estará fomentando una competencia mediante la cual un afortunado compositor desconocido podrá ver su canción remixada y remasterizada dentro de la nueva entrega de la saga.

"TENGO LAS CONDICIONES PARA QUE UN TEMA MÍO ESTÉ EN DJ HERO 2, YA QUE SOY UN COMPOSITOR DESCONOCIDO"

I AM ALIVE MUERE Y REVIVE
Ubisoft ha decidido reiniciar el desarrollo del survival horror post apocalíptico, abaratando costos desde el cambio de estudio desarrollador, y fundamentalmente, incorporando al nuevo motor gráfico de Splinter Cell: Conviction.

RECAUDA Y TE ASESINA
6 millones de copias, en un lanzamiento conjunto con el rompe récords Modern Warfare 2. Eso es lo que logró vender Assassin´s Creed II, demostrando que se trató de uno de las grandes apariciones del 2009.

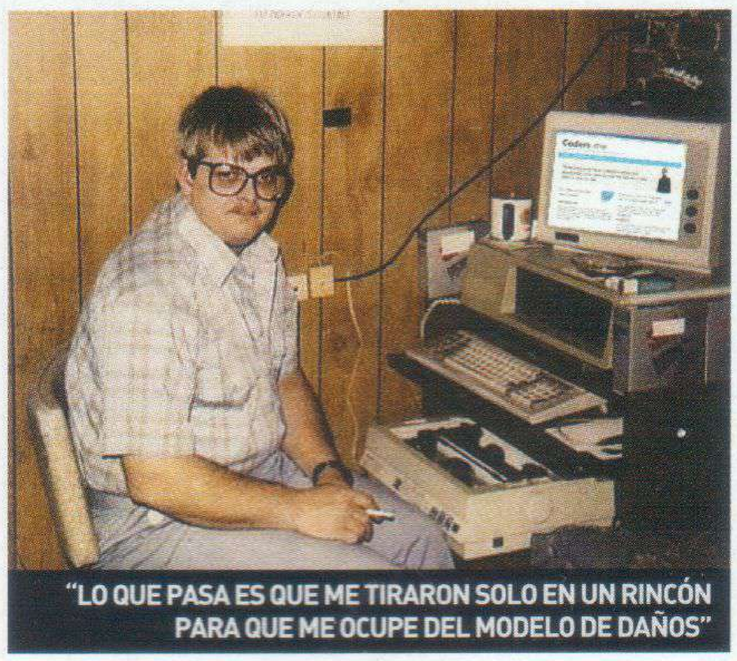
MANEJANDO EL RETORNO
Confirmación de regreso de la saga Driver, por parte de Ubisoft, que anunció que estará lanzando esta nueva entrega de su nuevo estudio Ubisoft Reflections durante el próximo período fiscal de la empresa, que arranca en Abril próximo y termina en Marzo de 2011.

MIL MILLON
Activision nos contó que a Modern Warfare 2 le fue tan bien, que logró recaudar nada más y nada menos que 1.000 millones de dólares durante el 2009, transformándose en la forma de entretenimiento que más plata juntó.

LA RECAUDACIÓN SUPERÓ INCLUSO A LA DE LOS MEJORES MOMENTOS DEL ITALPARK

CLASICO Y NATAL
Capcom tiene intenciones de lanzar una franquicia clásica de la empresa, en una nueva entrega adaptada al sistema de control por movimientos Natal de Xbox 360. No se dieron indicios acerca de qué título podría ser el beneficiado, aunque Christian Svensson de la empresa dejó en claro que veremos "licencias que no hayamos visto en mucho tiempo".

CARRERAS ATRASADAS
Sony ha decidido lamentablemente retrasar el lanzamiento de Gran Turismo 5 en Japón, postergando con fecha indefinida su salida prevista originalmente para Marzo. No se otorgaron explicaciones al respecto, y se espera que la entrega japonesa tenga un lanzamiento conjunto con el resto del mundo.



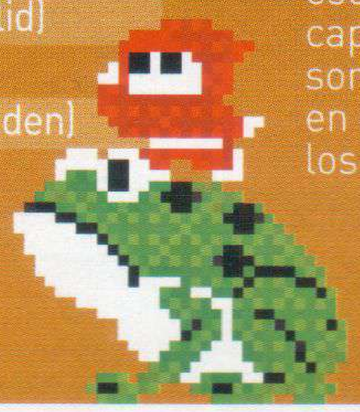
"LO QUE PASA ES QUE ME TIRARON SOLO EN UN RINCÓN PARA QUE ME OCUPE DEL MODELO DE DAÑOS"

BAJANDOSE LOS PANTALONES
El clásico analista Michael Pachter predijo que probablemente estaremos en este 2010 viendo más reducciones de precios en las consolas, y que es muy posible que Microsoft sea la que primero efectue rebajas en sus paquetes, o le otorgue más características por el mismo precio, ya que puede empezar a perder terreno notable con PS3. También aseguró que PlayStation 2 verá oficialmente su muerte durante el 2010, y que Nintendo DS comenzará un declive general en ventas que no podrá ser levantado por la empresa.

"ADEMÁS DE LO QUE DIJO MICHAEL, YO VEO UN MÁGICO CRECIMIENTO DE LA DREAMCAST Y LA 3DO"

TOP 5 NINJAS

1. Ninja JaJaMaru-kun (Idem)
2. Strider Hiryu (Strider)
3. Gray Fox (Metal Gear Solid)
4. Shinobi (Idem)
5. Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden)



SIN VASELINA

Sony y Panasonic estarán aumentando la capacidad de almacenamiento de sus juegos en BluRay, llegando a la escalofriante capacidad de 33.4GB por capa. Los motivos de este aumento, son que han logrado mejorar la forma en que los datos son almacenados en los discos.

MAS MUSICA

El cantante Dave Mustaine, líder de la banda Megadeth, comentó que se encuentran actualmente en tratativas con Activision para generar algún tipo de contenido musical de la banda, probablemente un juego temático, aunque Mustaine mencionó a "nuevas ideas" para la franquicia.

WIINAS VOLCADAS

Otro clásico volverá a cobrar vida en Wii, cuando Electronic Arts lance una nueva entrega de la legendaria saga NBA Jam, que según el desarrollador y publicador, contará con la misma endiablada jugabilidad, más un nuevo y actualizado componente estético y físico, junto con jugadores que podrán demostrar emociones.

OTRA VEZ FOREVER

Duke Nukem Forever, sí, la historia de nunca acabar. Mientras que pensabamos que de una vez por todas podíamos poner a dormir a este proyecto, Jon St. John, el encargado de darle su voz a Duke, declaró que "no le dejan hablar de Duke Nukem Forever", por las obvias razones de que algo se está cocinando.

GOMAS ABANDONAN A MICROSOFT

Tecmo se encuentra trabajando en una nueva entrega de Dead Or Alive, que dejará de ser exclusivo de Microsoft para transformarse en un multiplataformas que incluya a PlayStation 3 entre sus filas. Tecmo ya rompió el silencio anunciando una versión de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball para PSP, subtítulada "Paradise".

SNAKE ESTANCADO

Mike de Luca es el productor de la película de Metal Gear Solid, y ha declarado que el proyecto por ahora ha sido estancado, debido a encontronazos entre las partes. Tendremos que esperar unos meses más para que todos se pongan de acuerdo y se retome la producción.

CONTINUARA...

Todavía seguimos esperando por el eterno lanzamiento de Alan Wake, pero Microsoft ya confirmó que el juego contará con una sucesión de episodios descargables disponibles al poco tiempo de que el juego se encuentre entre nosotros.

UNCHARTED QUIETITO, QUIETITO

Naughty Dog, desarrolladores de la saga Uncharted, declararon que no tienen intenciones de hacer de ese título uno compatible con el nuevo control por movimientos de Sony, y que sin embargo prefieren desarrollar un juego desde cero pensando en ese dispositivo.

LA PELEA POR EL FRAG

Electronic Arts y Activision están preparando sus cañones, porque mientras que la responsable de la saga Modern Warfare se encuentra muy cómoda en su living contando sus billetes, la desarrolladora de un nuevo Medal Of Honor asegura que le quitará la corona, y que devolverá a Electronic Arts al primer lugar en el mundo de los juegos de acción en primera persona. Esta movida promete comenzar con el lanzamiento de Battlefield: Bad Company 2 en los próximos meses.

ONLINE Y A LOS TIROS

Rumores indican que Infinity Ward se encontraría trabajando en un juego de tinte rolero en línea, el cual estaría ambientado en el universo Call of Duty, para lo cual han contratado a antiguos empleados que trabajaron en World of Warcraft y Everquest.

SINGULARMENTE ATRASADO

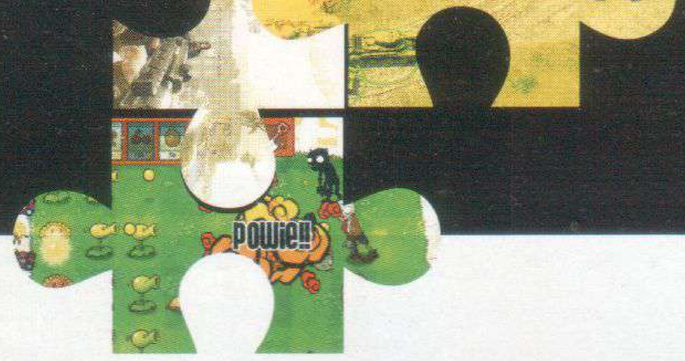
Raven Software nuevamente ha decidido retrasar el lanzamiento de Singularity, que no aparecerá durante el primer cuarto de este 2010 como estaba previsto, debiendo esperar hasta vaya uno a saber cuándo, aunque ese cuándo es más que probable que se trate de la época navideña.

"YO YA LO TENGO CHICOS, PERO LOS ENTREGO EN NAVIDAD... JO JO JO"

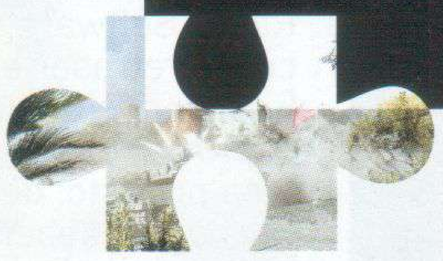
NUEVOS SIMOLEONES

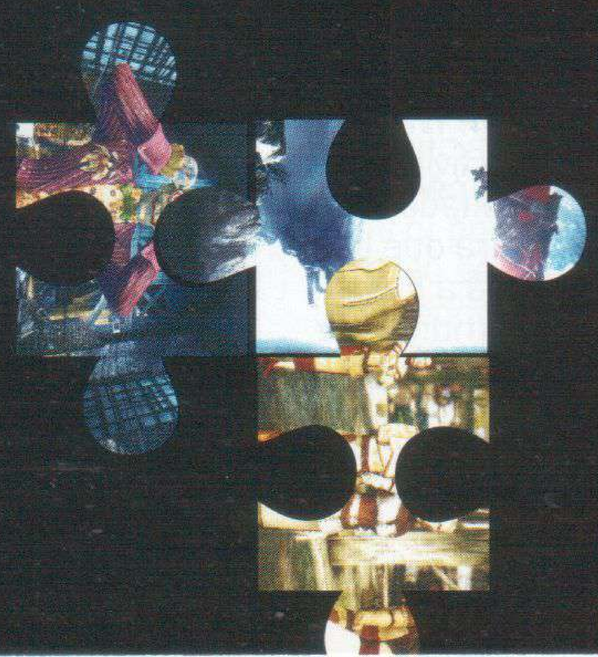
Electronic Arts anunció que en poco estaremos recibiendo noticias de un nuevo título dentro de la saga más vendedora de la historia, que estará desembarcando en consolas, aunque no ha sido aclarado para qué plataformas estará disponible.

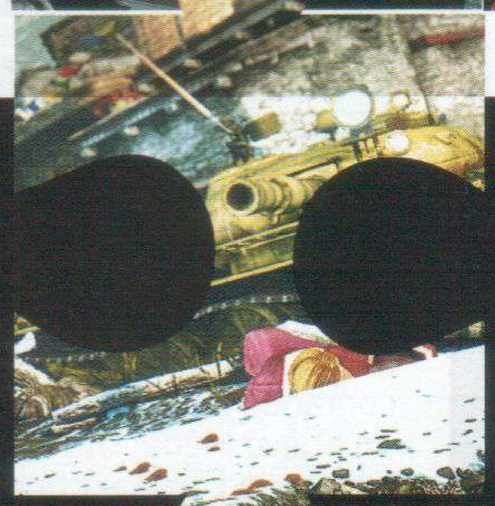
LOS PREMIOS DEL AÑO



"¿Cómo que eligieron a ese?"
Esta pregunta se ha tornado una constante siempre que decidimos elegir a lo mejor del año pasado en materia fichinera. Es por eso que, en honor a la diversidad de criterios, y antes de que nuestros redactores se terminen agarrando a trompadas cual congresistas para elegir cual fue el mejor o peor juego del año, decidimos que lo más sano sería darle un espacio libre a cada uno para que cuenten que fue lo mejor que les tocó vivir en el 2009. Quedará en cada uno de ustedes, caros lectores, el discernir sobre con cual de estas opiniones se encuentran más de acuerdo, en esta que no intenta ser más que una visión paralela y menos estructurada del año que pasó, y donde seguramente quedarán en evidencia los gustos personales de quienes hacemos esta revista. Con ustedes, Los Premios Loaded a lo Mejor del 2009.







1 Bayonetta
PS3 / 360

¿5 de Enero? No entiendo por qué le hicieron eso al 2009. O sí, lo entiendo: nadie quería competir en ventas con Modern Warfare 2, pero a consecuencia tuvimos un final de 2009 sumamente seco –acompañado de todo un año medio pelo-, especialmente si lo comparamos con el insuperable 2007. Es por eso que me rebelo adjudicándole el premio a lo mejor del año a Bayonetta, un juego del 2009 víctima de esta tendencia de convertir en chicle las fechas de salida, y además, para el final de 2010 nadie se va a acordar de un título lanzado en ese fatídico día. Bayonetta aúna dos de las cosas que más me atraen de los videojuegos: el diseño artístico y el control. El refinamiento de los movimientos de la protagonista supera con creces a lo que nos tiene acostumbrados el juego de "peleítas" promedio, tanto que luego otros títulos de "alta gama" como, por ejemplo, Dante's Inferno, padezcan de un control vetusto y lento en comparación. Para más detalles, el análisis se encuentra en este mismo número –les aviso por si no vieron la tapa-. Creo que después de esto no voy a poder ver a Kratos con los mismos ojos.

2 New Super Mario Bros.
Wii

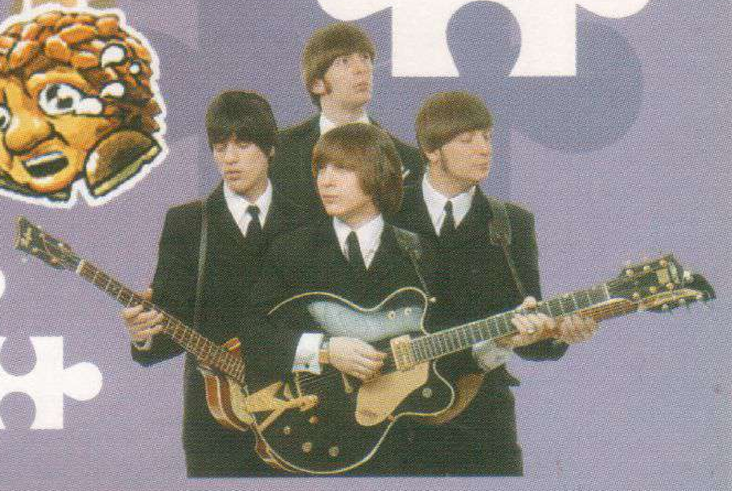
Mi segunda elección viene de la mano de otra tendencia, una que sí me gusta: la vuelta a la dificultad verdadera, no esa dificultad artificial que podemos ver en títulos como Modern Warfare 2 (que, seamos sinceros, en sus niveles de dificultad más elevados es simplemente un ejercicio de prueba y error). Esto también está presente en Bayonetta, y al igual que ese título, New Super Mario Bros. Wii se nutre de un control soberbio y demuestra que en plataformas 2D todavía hay pocos que pueden igualar la excelencia de Nintendo.

3 Braid
PC / PS3

Mi protesta se extiende, y por eso agrego este increíble juego, que vio la luz recién en 2009 para PlayStation 3 y PC. Si leyeron con atención los dos puestos anteriores, comprenderán por que está entre mis elegidos.

4 The Beatles: Rock Band
Wii / PS3 / 360

La oveja negra de mi ránking. Más allá de que me gusten los Beatles, y que el juego sea una papa, la dirección de arte es tan acertada que me fue imposible ignorarlo.



5 Henry Hatsworth in The Puzzling Adventure
DS

Ibídem a los primeros tres puestos. Aunque el inglés no tiene el pedazo de trasero que porta Bayonetta.

LOS DIEZ MEJORES TÍTULOS QUE NADIE JUGÓ POR SER PARA WII

Deadly Creatures
Muramasa: The Demon Blade
Punch-Out!!
MadWorld
Pro Evolution Soccer 2009
Boom Blox Bash Party
Little King's Story
Dead Space Extraction
Rabbids Go Home
Formula One 2009

LOS OCHO MEJORES JUEGOS QUE NO VAMOS A VER EN EL 2010

No One Lives Forever 3
Grim Fandango 2
Sly Cooper PS3
Super Smash Bros DS
Pilotwings Wii
Half-Life 3
Kameo 2
Uno bueno de Superman

Fareh

1 FIFA 10
PS3 / 360

Nada que extrañar en este puesto para un futbolero de ley. Seguro que títulos como Uncharted 2, Assassin´s Creed 2 o Batman: Arkham Asylum probablemente merezcan más esta ubicación en el resto del mundo, pero en un país como el nuestro donde el Winning Eleven fue la Biblia durante tanto tiempo, hablar de un juego de fútbol que no sólo supo destronar al mito de Konami, sino que consiguió en ediciones consecutivas mejorarse a sí mismo, logrando una evolución en el género como hacía rato no presenciábamos, no es poco para mencionar.
Entre las características fundamentales que lograron convertir de religión a muchos seguidores de Pro Evolution Soccer, encontramos un sistema de control en 360 grados, un modo manager completísimo, y la evolución del aclamado modo multijugador en línea.

2 Plants vs Zombies
PC

Los muchachos de PopCap tienen la varita mágica para hacer juegos de bajo presupuesto y alta adicción. Ya lo han logrado en el pasado con Zuma, Peggle y Bejeweled, por citar algunos de sus títulos más famosos. Esta vez nos enseñaron un simple estratégico de bolsillo en el que tenemos que comandar legiones de plantas y verduras varias, que deben repeler a hordas de zombis que intentan tomar una casa. Todavía no sabemos que es lo que tienen los juegos de esta empresa que los hacen tan pero tan adictivos, pero lo que si sabemos es que desde que uno pone las manos en Plants Vs Zombies no puede parar hasta terminarlo.

3 Braid
PC / PS3

Sí, técnicamente es un juego del 2008, pero los jugadores de PC y PS3 recién pudieron disfrutar de esta maravilla temporal en el 2009. Con unos gráficos simpáticos aunque modestos, una selección sonora interesante pero clásica, y una historia críptica pero redundante, Braid supo demostrar que la jugabilidad lo es todo en un juego, propinándonos una cachetada que nos despertó del letargo fichinero, y descubrir un mundo donde todo se rige por las leyes del tiempo. Genialmente entretenido.

4 Mario & Luigi: Bowser´s Inside Story
DS

El tercer título de la saga de rol de Alphadream volvió a la misma fórmula que hizo a la saga tan popular. Esta vez tendremos que deambular en una aventura que nos tendrá controlando al dúo legendario dentro del cuerpo de su archienemigo, y al propio Bowser en el exterior. Las mecánicas de juego, y las pequeñas variaciones en la jugabilidad que exprimen al máximo las posibilidades de la portátil de Nintendo es lo que sabe transformar a éste en el mejor juego de DS del año.

5 Forza Motorsport 3
360

Como buen fanático de los juegos de carrera, no podía no existir un título en este ránking, con tantos juegos para los amantes de las tuercas lanzados en este 2009. Lo cierto es que, aunque hubo muchos buenos, ninguno supo sorprender, y entonces a este Forza 3 le alcanzó con cementar su fórmula conocida y probada para transformarse de manera automática en lo mejor que hay para manejar en este 2009.

PREMIO A LA DECEPCION:
FUEL

Carreras. El mayor terreno abierto en la historia de los fichines. Uno de los mejores desarrolladores de juegos de carreras detrás. Mucho era lo que prometía Fuel, y poco lo que parecía poder salir mal. Pues salió mal. Y Fuel se transformó en un título insulso, repetitivo, y la gran decepción de este año.

PREMIO AL TAPADO
UFC 2009: UNDISPUTED

Nadie podía suponer que THQ entregaría, en un género que no contaba con antecedentes ni siquiera buenos, un título de semejante calidad, y con un sistema de combate tan variado y complejo. UFC Undisputed representó una brisa para el género, y estableció un campo de batalla en el que seguramente quedarán por ver los mejores exponentes en los años venideros.

PREMIO A LOS QUE ABURRIERON:
GUITAR HERO Y ROCK BAND

Basta de juegos musicales por favor. Ya cansaron. Este año todos los seguidores de los juegos musicales nos dimos cuenta de que ya estamos saturados del género, y ni siquiera el lanzamiento de un gigante como The Beatles: Rock Band nos pudo alejar del sentimiento de que ya tocamos todo lo que queríamos tocar, y ahora sólo queremos olvidarnos, al menos por unos años, de los juegos musicales.

Siskosilber

1 Uncharted 2: Among Thieves
PS3

Quería dejar afuera de este ranking a cualquier secuela, pero Uncharted 2 me hizo cambiar de opinión. Hacía mucho tiempo que no conectaba tanto con todo lo que el juego ofrecía, desde su argumento, pasando por su jugabilidad sin olvidarme, Dios me liquide en este momento si lo hiciera, de sus gráficos. Pero además de todo eso el personaje de Nate me pareció tan pero tan copado que me caía mejor a medida que avanzaba en la historia. Ojo, no es que no sienta admiración por otros íconos fichineros, como Kratos, Mega Man o Samus, pero creo que no me imaginaría ni en mi más loco sueño tomando una cerveza a orillas de una playa con ninguno de ellos, cosa que definitivamente si compartiría con Drake. Y si estuviera acompañado por alguna de sus minitas, mejor. Seguramente que después de haber leído lo anterior muchos de ustedes pensarán "che, que loquito que esta este Sisko", así que los desafío a pasar un rato largo con Uncharted 2 a ver si no les genera una sensación diferente a la de jugar a otro fichín más comunacho.

2 Batman: Arkham Asylum
PC / 360 / PS3

Basta de hablar de Batman. El que realmente saca este juego a flote es el Guasón, ¿o acaso ustedes vieron un villano que ponga en ridículo al protagonista del título durante toda su duración? Gracias querido payaso, por hacer de este juego algo tan memorable. Ya te voy a estar esperando en la secuela para volverte a bajar los dientes uno por uno.

3 MadWorld
Wii

Realmente esperaba que MadWorld fuera un juego más completo, pero en su lugar recibí un poderoso cóctel de sangre y ridícula violencia, que llenó mi apetito por machacar botones, algo que no disfrutaba desde la era de oro de los arcades. Se ve que mis compañeros de staff entendieron como me sentía cuando invertí horas de juego en él, porque si alguien hubiera osado a apagarme la Wii hubiese recibido una violenta respuesta de mi parte. Ah, un mensaje para todos los que dicen que la Wii es para nenes. Si tienen una de estas consolas cerca, y una copia de MadWorld juéguenlo unos 2-3 minutos como mínimo, seguramente les va a cambiar la perspectiva de su pensamiento sobre este sistema hogareño de Nintendo.

4 Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure
DS

No puedo creer que diga eso pero, bueh, ahí va: BASTA DE CRITICAR A EA. Es cierto, esta empresa es responsable de llenar de basura la industria fichinera, pero en la medida en que nos sigan sorprendiendo con juegos originales y divertidísimos como éste van a hacer que muchos de sus detractores cambien de opinión sobre la compañía. Si recién agarraste este juego y no lo podés soltar, quedate tranquilo, a mi me pasó lo mismo.

5 The Beatles Rock Band
Wii / PS3 / 360

"¿Che como es eso del juego de los Beatles? ¿Está bueno?" En las semanas previas al lanzamiento de The Beatles Rock Band recibí millones de preguntas como esta, de familiares, amigos y conocidos ajenos a los fichines. Francamente, el juego ya me tenía harto. Pero bastó con que el juegue un rato para que la poderosa fuerza musical Beatle vuelva a conectar conmigo, ahora desde mi lado videojueguil, y eso que jugando al Rock Band, como también al Guitar Hero, apesto.

EL QUE NO DEFRAUDÓ
KILLZONE 2

Desde Crysis que ningún juego de acción en primera persona me llamaba demasiado la atención. Y para serles sincero, la jugabilidad de K2 tampoco es algo que no haya visto antes en otro exponente del género, no así todo el apartado visual del juego. Eso si fue lo que realmente me voló la cabeza de este juego, y creo que va a pasar mucho tiempo para que un título de iguales características lo logre superar.

LA INMUNDICIA DE 2009
RAVEN SQUAD: OPERATION HIDDEN DAGGER

No voy a hablar de este juego, para eso remítanse a mi análisis del mismo en Loaded 62, de hecho no quiero ni escribir su nombre. Solo voy a decir que cada vez que lo jugué me dieron ganas de vomitar. Uy, me estoy empezando a sentir mal. Debe ser que incluso el simple recuerdo de esta porquería me activa este tipo de reacciones químicas.

LE PONGO UNA FICHITA A.....
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Les soy 100 por sinceros, así como adoro la serie Castlevania, considero que todos sus juegos 3D fueron malos. Pero lo que Lords of Shadow tiene a su favor, es la aparición de un ignoto estudio español que se juega todas las fichas para entrar en la industria. Creo que la supervisación de Kojima Productions no cuenta, seguro que Hideo manda a uno de sus muchachos a saludar a los gallegos de vez en cuando y nada más.

Erwin

1 Assassin's Creed II:
360 / PS3

La segunda entrega de esta trilogía mejora en tantos aspectos al original -de por sí un gran juego-, que se transforma en el mejor ejemplo de todo lo que una secuela puede y debería ser. Potenciando la excelente base aportada por Assassin's Creed, AC II la enriquece con numerosas adiciones de excelente manufactura, para presentar un producto final muy superior al anterior. Comenzando por la gran cantidad y enorme variedad de misiones, y siguiendo por las actividades laterales, el desafío extra que significa descubrir las tumbas de los asesinos para destrabar la armadura de Altair, el sistema económico implementado, el nuevo sistema de ocultamiento, el sistema de reputación, la historia, los visualmente fastuosos escenarios, la sensacional dirección de arte, las nuevas armas, el escrupuloso trabajo de investigación histórica que se evidencia a cada paso, cada detalle hace de AC II un juego mucho más grande, más bello, y esencialmente mucho más ambicioso que el anterior, y nos deja esperando con ansiedad la conclusión de la serie. AC II es, fundamentalmente, la mejor secuela que he visto en mucho tiempo, y en mi opinión, el Mejor Juego del Año.

2 Call of Duty: Modern Warfare
PC / 360 / PS3

Poseedor de una campaña de ritmo trepidante, de la cual cada segundo se disfruta al máximo, con un soporte multijugador magnífico que podemos definir como el creador de un nuevo estándar en el género, un apartado técnico excelente, una jugabilidad magnífica por su intensidad, dinamismo y variedad; y sólidos excelentes valores de producción. Una experiencia que creo imperdible siendo amante de los títulos de acción en primera persona.

3 Halo Wars
360

El último título de Ensemble Studios presenta como gran logro su interfaz. Sencilla, extremadamente intuitiva, no invasiva, logra lo que se consideraba casi imposible: que un estratégico en tiempo real se sienta tan cómodo jugándolo con un pad como si lo hiciéramos con mouse y teclado. ¿Un estratégico desde el sillón? Hace unos años hubiera tratado de loco a quien viniera con esa idea. Gracias Ensemble.

4 Halo 3 ODST
360

Un título que renueva la franquicia, presentando el conflicto con el Covenant desde una perspectiva diferente a la de Master Chief, mostrando la lucha por defender la Tierra por parte de soldados mucho más vulnerables que el indestructible héroe de la saga; con un modelo de combate enteramente nuevo y pleno de variantes tácticas, un excelente soporte multijugador, la adición del modo Firefight, gran ambientación y diseño artístico, y elevados valores de producción. ¡Ah! ¡Y encima es un Halo!

5 Borderlands
PC / PS3 / 360

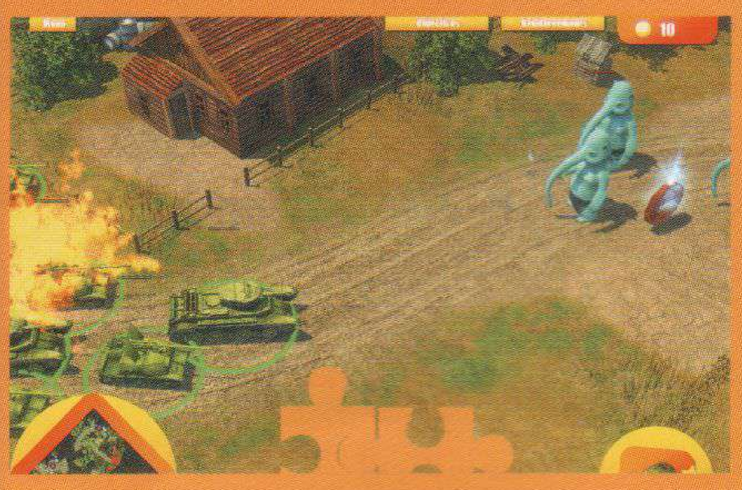
La incursión de Gearbox Software en el cel shading me causó en un principio repulsión porque no soy partidario de ese sistema gráfico, sin embargo dio como resultado un título dotado de un modelo de combate que me pareció altamente satisfactorio, mucho más cuando me enteré del sistema de suministro de recompensas al estilo Diablo, con toneladas de ítems, además de un mundo abierto vibrante y lleno de vida, aderezado por un diseño estético de una singular excelencia, tanto que terminé olvidando que era cel shading.

EL TAPADO DEL AÑO:
PLANTS VS ZOMBIES

Tras una idea esencialmente sencilla, se esconde un título dotado de un concepto estratégico profundo, una jugabilidad maravillosa, un sano y efectivo sentido del humor, y un nivel de adicción endiablado. Un fantástico título, que no me canso de recomendar, ni de jugar.

EL PEOR JUEGO DEL AÑO:
STALIN VS MARTIANS

Basado en una premisa estúpida, y dotado de gráficos de hace 10 años, horribles controles y jugabilidad general, un dudoso sentido del humor e inteligencia artificial espantosa, este título es sin duda lo peor que pasó por el monitor de mi PC este año.



1 Dragon Age: Origins
PC / PS3 / 360

Una de las mejores producciones roleras de los últimos años, que logró revivir la esencia de la añeja y épica saga de Baldur's Gate, ofreciendo un rol puro y duro como tanto gusta a los amantes más veteranos del género, principalmente a los de PC, y condimentándolo con una ambientación adulta y épica que no tiene nada que envidiarle a las grandes obras literarias o cinematográficas del género fantástico. Un juego que logra romper un poco con la linealidad y la superficialidad que suelen caracterizar a los títulos de esta generación.

2 Assassin's Creed 2
PS3 / 360

Una propuesta que si bien ya habíamos experimentado dos años atras con el lanzamiento de la primera entrega, fue pulida excelsamente para gratificar a los amantes del sigilo y las plataformas con un título sorprendente en contenido y jugabilidad, que a nivel artístico y visual, con una ambientación perfecta, calza como anillo al dedo a la temática del juego.

3 Uncharted 2
PS3

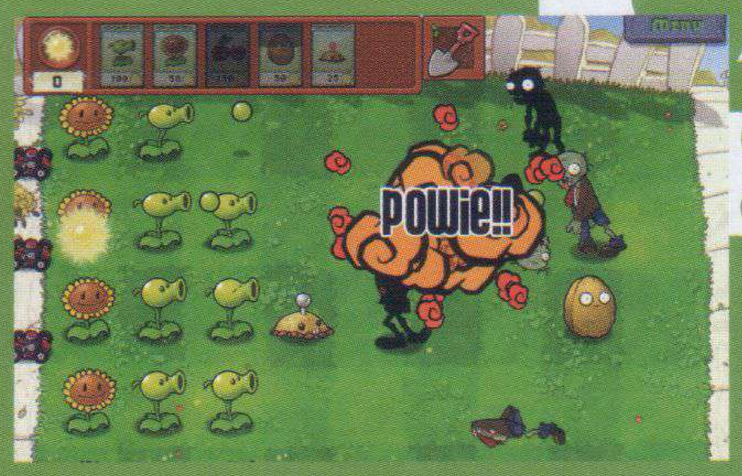
Sin duda, una de las mejores exclusividades de la consola de Sony, desborda grandes dosis de adrenalina y diversión desenfrenada, con mucha acción, explosiones, balazos, remeras sudorosas, y todos los elementos que los amantes de las películas hollywoodenses adoran, y que nunca se habían visto tan bien reflejados en un simple fichín. Si sólo le dieran un look un poco menos genérico al protagonista, estaría unos puestitos más arriba.

4 Dissidia: Final Fantasy
PSP

Todo lo que los fanáticos de la franquicia de Final Fantasy venían deseando desde hace tiempo, ver a los protagonistas y villanos de su saga favorita, reunidos en un mismo juego, y ni más ni menos que para batirse a duelo. Un juego de pelea realmente peculiar y muy bien logrado, que consigue ofrecernos un por demás excelente y amplio repertorio de personajes compuesto por las figuras más icónicas de la famosa franquicia de Square, y que no tiene desperdicio alguno. Comercial, pero genial.

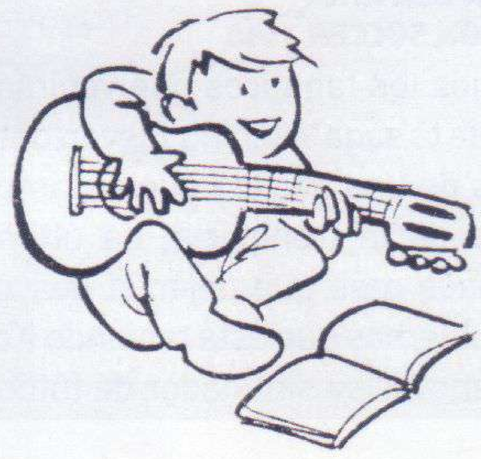
5 Plants vs Zombies
PC

Una muestra más que contundente de que no hacen falta pilas de millones ni grandes corporaciones para desarrollar juegos fantásticos y por demás originales, capaces de enganchar a todo tipo de público. Sin duda, uno de los mejores productos del año en materia videojuegos, sólo por el simple hecho de que, pese a ser un juego descargable y de producción minimalista, demostró ser mucho más adictivo, rejugable simpático y original que la gran mayoría de las grandes producciones de última generación.



SAGAS QUE MÁS PUDRIERON ESTE AÑO:
ROCKBAND Y GUITAR HERO

¡Basta de juegos musicales! Todo bien con los jueguitos rítmicos clásicos de DS, pero con las sagas de Rockband y Guitar Hero ya se están pasando de la raya. No sólo siguen choreando con nuevas licencias de bandas para repetir siempre la misma fórmula, sino que encima nos estafan sacando nuevas y, supuestamente, mejores versiones de sus periféricos con forma de charanguito para recaudar más billetes. Para eso, cómprense una guitarra de verdad que hasta les va a costar más barato, y por lo menos, se van a ganar alguna minita.



1 Dragon Age: Origins

PC / PS3 / 360

En una época donde los juegos de rol clásicos han quedado relegados por aquellos protagonizados por adolescentes de ojos redondos y extravagantes peinados, o bien por distintos clones de la saga Diablo, la gente de BioWare ha decidido restablecer el orden. Toda la experiencia que dicha empresa fue ganando a través de los años supo ser volcada a la perfección en Dragon Age: Origins, por lejos uno de los mejores juegos de rol clásicos lanzados al mercado en los últimos años, comparable incluso con leyendas tales como Planescape Torment o Baldur's Gate. Porque los desarrolladores de este maravilloso juego comprendieron que la mejor forma de revivir un estilo es mediante una combinación de las características más tradicionales con las novedades propias de una nueva era. De este modo, quienes decidan jugar a Dragon Age: Origins se encontrarán con un rol a la vieja usanza, cuya trama se destaca en cada pequeño detalle, y que al mismo tiempo incorpora un sistema de decisiones por demás novedoso. En definitiva resulta difícil comparar semejante producto con el resto de los nominados, porque ninguno de los otros ha logrado alcanzar siquiera mínimamente la complejidad propia de la creación de BioWare, que suma otro clásico a su larga lista de obras maestras.

2 Uncharted 2: Among Thieves

PS3

A veces no es necesario ofrecer algo innovador o extravagante para deleitar a los usuarios. Justamente Uncharted 2: Among Thieves es una prueba fehaciente de ello, al tratarse de un juego de acción y aventura en tercera persona que logra destacarse del resto gracias a un argumento de primerísimo nivel, acompañado por un apartado técnico digno de aplauso. Si lo que buscan es una historia capaz de hacer quedar en ridículo a Indiana Jones, encontrarán en este título una magnífica alternativa.

3 Demon's Souls

PS3

Así como hemos dicho que Dragon Age: Origins supo revivir la clásica experiencia que en su momento brindaban los juegos de rol clásicos, la gente de From Software se encargó de dar un paso hacia delante en el género. Su genial Demon's Souls fue capaz de dejarnos con la boca abierta gracias a su competitivo nivel de dificultad, su magnífico apartado técnico y, fundamentalmente, la perfecta introducción de modalidades multijugador en la aventura.

4 Batman: Arkham Asylum

PS3 / 360 / PC

Tras la genial película de Christopher Nolan, el cruzado enmascarado pedía a gritos un videojuego que le hiciera honor. El mismo llegó de la mano de Rocksteady Studios, en colaboración con el sensacional guionista Paul Dini, transformándose en una de las revelaciones de este 2009. Porque Arkham Asylum es muchísimo más que un mero juego sobre Batman. Se trata más bien de uno de los juegos de acción en tercera persona mejor logrados de los últimos años, en todo sentido.

5 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

DS / PSP

Cuando fue anunciada una versión de la saga Grand Theft Auto para Nintendo DS, muchas fueron las dudas al respecto. Sin embargo la gente de Rockstar supo aprovechar al máximo todas las posibilidades que ofrece la portátil de Nintendo, dando lugar no sólo a uno de los mejores juegos del año, sino también a uno de los más creativos e interesantes de la franquicia. Una verdadera joyita, ahora también disponible para PSP.

LA DECEPCIÓN DEL AÑO:
PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Muchos somos los fanáticos que venimos disfrutando de la saga Winning Eleven desde hace más de una década que sufrimos la actualidad de la franquicia. La última edición no hace más que dejar al descubierto los problemas que está teniendo Konami para renovar su simulador de fútbol. Una lástima.

REVELACIÓN DEL AÑO:
MURAMASA: THE DEMON BLADE

Más que grato fue el descubrimiento de que un juego del que no muchos esperaban gran cosa, como Muramasa: The Demon Blade, terminase brindándonos una experiencia sin igual. Quienes dispongan de una Wii no pueden dejar pasar esta maravilla bidimensional, que combina a la perfección acción y rol con una deliciosa estética.

NOTA: SISKOSILBER
DEL FUTURO TUVO UNA GRAN VISIÓN
PARA CONCRETAR SU MARAVILLOSA AFICIÓN

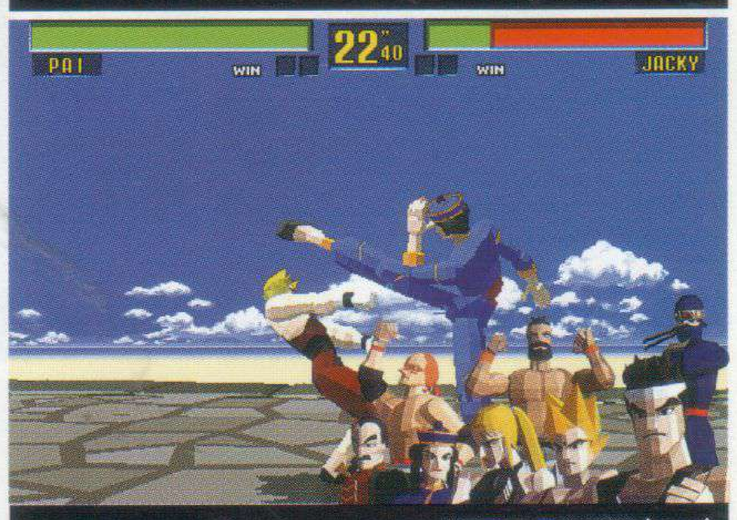
GRANDES CREADORES

LA HISTORIA DE LAS PERSONAS QUE CONVIRTIERON SUS SUEÑOS EN MARAVILLOSOS VIDEOJUEGOS

Así como en los años ochenta, Nintendo inundó los hogares nipones con su Famicom, Sega se abría camino en la industria fichinera haciendo pata ancha en los arcades, en cuyo desarrollo participó una mente brillante con un envidiable ideal de autosuperación y perfeccionismo. Estamos hablando de Yu Suzuki.

Luego de recibir su título en Ciencia Electrónica en la universidad de Okayama, Suzuki obtuvo en 1983 un puesto como programador en Sega, pero rápidamente escaló peldaños hasta convertirse en el director del AM Research & Development Department #2 de la compañía, o simplemente AM2. En 1985 llegaría a los arcades una de sus primeras creaciones: el simulador de motos Hang-On, que contaba con una montura en forma de motocicleta, la cual permitía al usuario balancearse hacia los costados, otorgando la sensación de conducción más realista que se viera hasta el momento. Esa búsqueda por hacer juegos inmersivos, tanto de los gráficos como desde las interfaces físicas de uso, fue una impronta con la que Suzuki desarrolló gran parte de sus primeros títulos -mayormente como productor- verdaderos clásicos de los arcades como Space Harrier (1985), OutRun (1986) y After Burner II (1987). El nuevo desafío del desarrollador llegaría a principios de los noventa y de la mano de los gráficos en 3D, materia en la que estaba interesado desde su etapa como estudiante, a tal punto que su tésis se la dedicó a esta temática. Ya con el primer juego en 3D que produjo, Virtua Racing (1992), Suzuki no solo le dio al público de los arcades otro gabinete en el cual vaciar los bolsillos, sino que logró incorporar una nueva manera visual de apreciar los videojuegos. Pero esta tendencia se acentuó un año más tarde con Virtua Fighter, título que produjo y también dirigió. VF significó un verdadero desafío para Suzuki, principalmente porque su intención era retratar movimientos de artes marciales lo más cercanos posible a la realidad. Fue tal la complementación que tuvo con el título, que incluso viajó a China practicar técnicas de combate con maestros en la materia, conocimiento que ganó a fuerza de romperse varias costillas en las "clases prácticas". Un año después del lanzamiento de VF, Suzuki produciría otro clásico de la era 3D de Sega: el juego de disparos sobre rieles Virtua Cop. En los años subsiguientes, con el advenimiento de las dos placas sucesoras de Model 1 (con las que había realizado los primeros juegos de su serie 3D), Model 2, Model 3, NAOMI 1 y NAOMI 2, Suzuki continuaría profundizando su trabajo de juegos en tres dimensiones, realizando las tres secuelas de VF y las dos de Virtua Cop. En 1999 volvería a las carreras de autos produciendo Ferrari F355 Challenge, un título completamente alejado de las incursiones anteriores del desarrollador en la materia, ya que estaba abocado a lograr una ilusión de conducción lo más realista y detallada posible. Pero en 2000, Suzuki volvería a romper el molde de lo establecido, esta vez dirigiendo y produciendo un juego exclusivo de Dreamcast: Shenmue, originalmente pensado para Saturn. Para realizar este juego, Suzuki y su equipo crearon el sistema denominado FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), logrando que el jugador pudiera interactuar con lo que título proponía de maneras sumamente variadas, apoyándose en un complejo argumento. La repercusión de este juego, como también Shenmue 2, secuela lanzada en 2001 para Dreamcast y 2002 para Xbox, fue considerado por muchos como el punto más alto en la carrera de Suzuki, quien incluso desarrolló una tercera parte (originalmente habían planeado que contara con siete partes), que luego fuera cancelada por Sega. En 2003 volvería a los arcades produciendo OutRun 2, una suerte de autohomenaje a uno de sus clásicos títulos. Esa sería una de sus últimas obras destacadas para Sega, empresa que abandonaría en 2009, cerrando así más de dos décadas de trabajo en las que logró hacer un aporte más que sustancial a la historia de los videojuegos.

HANG-ON (1985)



VIRTUA FIGHTER (1993)

SHENMUE (2000)

CON TODOS LOS HONORES.

La obra de Suzuki no solo le ha ganado respeto por parte de la prensa especializada, sino que a diferencia de muchos otros desarrolladores exitosos, también recibió importantes reconocimientos académicos. En 2003, Suzuki fue galardonado como la sexta persona en ingresar al salón de la fama de Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas de Japón. Por otro lado su saga Virtua Fighter fue reconocida por la Institución Smithsoniana estadounidense como contribución a la sociedad a título artístico y de entretenimiento.

NOTA: ROCKMAN
POR MÁS QUE MUCHO INSISTA, NO HAY 3D QUE SE LE RESISTA.

TECNOLOGÍA

LO MÁS ELITISTA QUE PODÉS ENCONTRAR EN PLÁSTICO Y SILICIO

UN DÍA CON 3D VISION

PÁNICO Y LOCURA EN LAS 24 HORAS DE LE MANS

Luego de que Nvidia nos hiciera una demostración en un ambiente controlado, llegó la hora de comprobar cómo funciona en el día a día, en un entorno común y corriente, la propuesta 3D de la verde empresa. Para esa tarea, elegimos al hombre menos indicado para portar, sin sacárselos en ningún momento, los anteojos de Nvidia 3D Vision durante 24 horas corridas, y ver cuáles son las consecuencias y qué tan insalubre puede llegar a ser. Rockman probó en ese ínterin varios juegos, películas y aplicaciones compatibles con los anteojos polarizados, y nos dio un informe actualizado cada hora.

12:00 HS
Luego de chequear con el oculista, este me otorgó dos respuestas, una buena y una mala. La mala era que existía la posibilidad de un daño ocular, ya que nadie se había sometido a semejante barbaridad y no había registros al respecto. La buena es que es imposible quedar más pelotudo de lo que soy, por lo que mi integridad como periodista no se ve amenazada.

13:00 HS
Luego de jugar una hora a Call of Duty: Modern Warfare 2, apareció un leve mareo, producto del acostumbramiento. Debo decir que el juego se ve excelente en 3D, aunque muy rara vez aparece algún error gráfico debido a que a veces los drivers no procesan bien las distancias. O a lo mejor era mi cerebro tratando de procesarlas. No sé.

14:00 HS
Como sospeché, en Resident Evil 5 no hay errores gráficos, obviamente esto se debe a que Capcom lo diseñó especialmente para correr en 3D. Hasta las películas están preparadas en 3D, algo que no tiene el resto de los juegos.

15:00 HS
El acostumbramiento ya es completo, por lo menos después de un Migral. Es muy importante ajustar la profundidad a una distancia confortable, o al parecer corremos un severo riesgo de quedar estrábicos con tan sólo dos días de uso intenso y continuo.

16:00 HS
Algo me quedó en claro. Sí bien las películas pueden ser visualizadas por muchos espectadores, los juegos, al necesitar de ajustes para cada persona, nos alejan de toda posibilidad multijugador en la misma PC.

17:00 HS
Trato de faulear al Niño Torres en PES 2010 agarrando la figurita 3D en la pantalla con las manos. Profunda depresión por no haberlo logrado.

18:00 HS
Lo logro, pero el árbitro no lo ve, por que en el proceso tiro el monitor al suelo.

19:00 HS
Me despido de la gente de la editorial. A pesar de mis mayores esfuerzos, no puedo estrechar la mano de ninguno de mis compañeros de oficina, todas parecen estar fuera de mi alcance.

AVATAR

Aprovechando la tecnología de Nvidia, el trailer de la última película de James Cameron se encuentra disponible en 3D, para representar lo máximo posible la experiencia que podemos vivir en el cine.

COOLIRIS

Los que quieran probar este programa, ejem, "Cool", pueden bajarlo desde www.cooliris.com. No es necesario tener anteojos 3D para usarlo, y es una excelente alternativa visual para navegar fotos y videos.

20:00 HS

Pruebo ver en 6D al utilizar un Virtual Boy con los anteojos 3D puestos. Lamentablemente el oftalmólogo estaba equivocado, y pierdo algunas neuronas en el proceso. Creo que a esto también lo llaman nirvana.

21:00 HS

Salgo a buscar comida. Luego de 25 minutos de tratar de agarrar el picaporte, casi muero aplastado por un Ford Escort, una moto de delivery, un colectivo de la línea 168, y tres hinchas de Excursionistas.

23:00 HS

Regreso sólo para darme cuenta que compré tres números de la quiniela uruguaya en vez de comida, y que ninguno de los números me gusta. Me los como.

00:00 HS

Le toca el turno a los programas 3D. Cooliris es una aplicación que nos permite navegar todas las fotos y videos de nuestra PC y de algunos sitios como Facebook, Google, Flickr o YouTube, pero mis iris están demasiado "hot" como para disfrutarlo.

01:00 HS

Termino de revisar mi muro de Facebook en 3D. Descubro que es la misma porquería que en 2D. Los números de quiniela me cayeron peor que unos chotos fríos. Trato de que no salpiquen los anteojos de camino al baño.

02:00 HS

Todo muy lindo con los juegos poligonales, pero, ¿qué pasa si pruebo un juego 2D? Instalo Loom con un resultado desastroso: se ve igual.

03:00 HS

Intento terminar el Modern Warfare 2, pero a esta altura no puedo coordinar las dos manos, así que voy por la última experiencia, aprovechando que estoy solo: el porno 3D. Por favor díganle a mi señora que la quería mucho, y a mi hijo lo valiente que fue su padre.

04:78 HS

¡Daaarhrhhggh, aaah, Dalalibera, Serrizuela, goooooool!

A partir de aquí no se computan más registros. Retoma nuestro diseñador Daniel Herbón, o Largo, como le gusta que le digan.

09:00 HS

Encuentro a Rockman desmayado sobre el teclado.

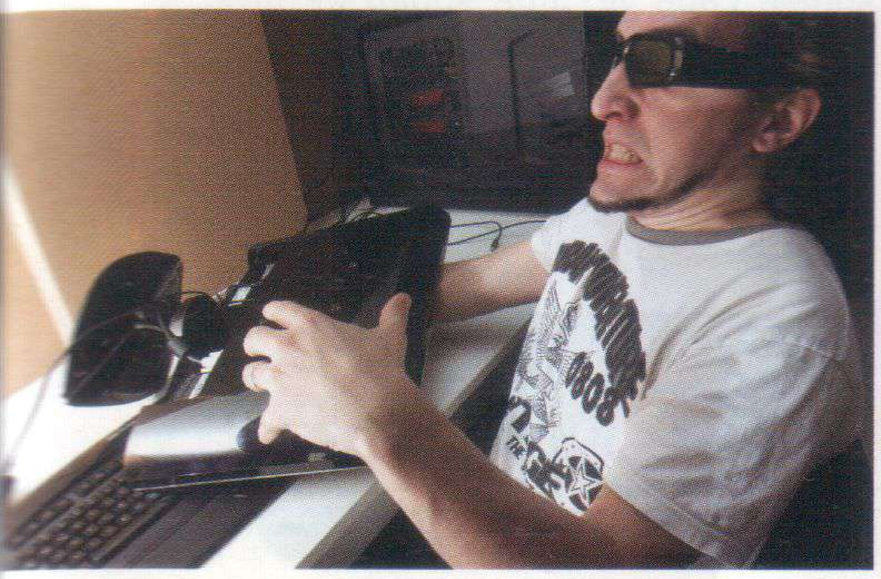
10:00 HS

Todavía sigue desmayado, me empieza a disgustar que esté sin ropa, así que lo tapo.

11:00 HS

Como soy tan bueno, me comienza a dar lástima el pobre tipo, así que lo despierto y le doy un café. No logra llevarse la taza a la boca. Le saco una foto para el registro y lo tiro a la pileta, a ver si recupera el sentido. No sale del fondo.

Llegamos a la conclusión que Nvidia 3D Vision se ve re-bien.



ENLINEA

EXPLORÁ MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE TU COMPUTADORA

LUNA ONLINE

LEVANTE, COSECHA Y ROL

GÉNERO ROL MASIVO **COMPAÑÍA** EYA INTERACTIVE **DISTRIBUCIÓN** GALA-NET
LINK WWW.LUNALATINO.COM / LUNA.GPOTATO.COM

[PC]

YO ME VOY A LEVELEAR UN PAR DE DÍAS CON ESTA MINITA, PERO YA TE DEJÉ ALIMENTO BALANCEADO

Este mes les acercamos otro juego de rol masivo de origen coreano totalmente gratuito, que hace poco tiempo se dio a conocer en costas occidentales, aprovechando la particular ocasión de que hace tan solo unos meses, se inauguró un server latino del mismo. Estamos hablando de Luna Online (a no confundir con Lunia online), un rol masivo en línea de estética animera y con un diseño de personajes super deformed, o los comúnmente llamados "corchitos", realmente simpático, que roza levemente lo infantil, pero que puede gustar también a los más grandes. Y es que el juego, más allá de seguir la formula característica de todo juego de rol masivo, donde matamos bichitos para subir de nivel, cumplimos misiones y formamos grupos con otros jugadores para irnos de aventuras por alguna mazmorra, nos ofrece algunas peculiaridades, como un original sistema de citas denominado Match Making, a través del cual los usuarios podrán buscar a otros jugadores por gustos y características compatibles, relacionadas con los datos ingresados en la bio del personaje apenas comenzando el juego, para así poder concretar amistades o algún romance virtual, y habilitar mazmorras especiales solo disponibles para las parejas. Este sistema estará constantemente activo, y también alertará a los jugadores de posibles "compatibilidades" cuando se topen o pasen cerca de otros usuarios. Otro aspecto interesante es la posibilidad de adquirir y gestionar granjas, al más puro estilo Harvest Moon, algo a lo que tendrán acceso todos los clanes (aquí conocidos como Familias) y que reemplazará al tradicional castillo o base de operaciones de otros juegos del género, y por ende, se librarán batallas por el dominio de las mismas. Pero además de todos estos elementos, se destaca el hecho de que los personajes cuentan con una extensa y variada rama de profesiones que se irá bifurcando cada determinada cantidad de niveles, permitiendo así una gran flexibilidad, y sumando en total más de 40 clases distintas. Y mejor aún, en especial para todos aquellos puristas de la personalización de los avatares, es el hecho de que se les permitirá distribuir puntos entre los atributos principales del personaje cada vez que suban de nivel, y encontrarán una extensa variedad de accesorios puramente cosméticos para diferenciarlo del resto.

Nigromante

El sistema de citas permitirá a los usuarios que tengan afinidades en común, concretar nada menos que una "salida" a una mazmorra exclusiva para ellos, pensada para jugar en pareja, en la cual obtendrán premios especiales.

MINIMO		RECOMENDADO	
OPERATIVO	XP	OPERATIVO	XP/7
MICRO	1.4 GHZ	MICRO	1.8 GHZ
MEMORIA	512 MB	MEMORIA	1 GB
VIDEO	64 MB	VIDEO	128 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

MÁS PARA ATLANTICA ONLINE

Ya ha sido lanzada una nueva actualización para Atlantica Online, titulada Call of The Wild, añadiendo nuevos calabozos, un mercenario de clase druida, una liga de coliseo, y un denominado "Squad System", que permitirá a los jugadores formar grupos de hasta 30 personas y aventurarse en mazmorras especiales.

MAPLE STORY 2 CONFIRMADO

La gente de Nexon confirmó oficialmente que ya se encuentra en desarrollo una secuela para su exitoso juego de rol masivo, Maple Story, como también el de varios otros títulos relacionados con la serie, entre los cuales posiblemente se encuentre el Maple Story para DS.

RUNES OF MAGIC LATINO

Siguiendo una tradición que, afortunadamente, se está poniendo muy de moda, este pasado mes de diciembre, se acaba de inaugurar el servidor latino de Runes of Magic, de nombre Palenque, para todos los usuarios de la comunidad hispana.

GÉNERO ROL TÁCTICO **COMPAÑÍA** SNAIL GAMES
DISTRIBUCIÓN SNAIL GAMES **LINK** HOG.WEBMMO.COM

[PC]

EN EL ESCENARIO DEL JARDÍN JAPONÉS, HAY MÁS CABALLOS QUE OTAKUS.

Dejemos a un lado tanto 3D y volquémonos un poco a esos fichines basados en web, que mucha gente suele discriminar por carecer de gráficos o efectos vistosos, pero que tienen el encanto de poder ser disfrutados en cualquier ordenador y prácticamente en cualquier lugar, sólo desde la ventana del navegador, sin necesidad de instalar absolutamente nada. En esta ocasión, decidimos hablarles de uno muy particular, que muchos amantes del rol táctico de PC van a adorar, por tratarse ni más ni menos que de un juego inspirado en la famosa serie de Heroes of Might & Magic, pero orientado al juego multijugador en línea. La jugabilidad presenta prácticamente la misma mecánica, ya que aquí debemos construir nuestro reino gestionando diferentes aspectos del mismo, como recursos, unidades y estructuras, intentando expandir sus fronteras y utilizando a uno o varios héroes para explorar el mapa en busca de tesoros, guiando a nuestros ejércitos a combatir contra facciones enemigas. A la hora de combatir, las batallas se llevan a cabo sobre otro plano estratégico, en donde podremos asignarle órdenes a cada una de nuestras unidades, de la misma manera que lo hacíamos en HOMM, aunque las acciones no se desarrollarán por turnos, sino que estarán limitadas por un medidor de tiempo. Pero dejando de lado las similitudes, lo interesante del asunto, es que todo se lleva a cabo dentro de un mundo virtual persistente, poblado por jugadores que poseen sus respectivas fortalezas y dominios, con los cuales podremos charlar, negociar, formar alianzas, o simplemente, declararles la guerra. El juego es completamente gratuito, y funciona en cualquier máquina que cumpla los requisitos mínimos parar correr programas en flash. Lo único malo, es que los usuarios VIP que decidan abonar, recibirán una considerable ventaja sobre el resto de jugadores de la comunidad, pero si son fanáticos de HOMM, y gustan de los vicios en línea, merece que le den una probadita. **Nigromante**

Al empezar el juego, los usuarios deben elegir entre cuatro razas distintas, compuestas por humanos, orcos, elfos y no muertos, pudiendo seleccionar entre un avatar masculino o femenino correspondiente a cada una de ellas.

MINIMO		RECOMENDADO	
FLASH PLAYER	9.0	OPERATIVO	XP/VISTA
MICRO	1,5 GHZ	MICRO	2.0 GHZ
MEMORIA	256 MB	MEMORIA	512 MB
VIDEO	32 MB	VIDEO	64 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

ANTICIPOS

LAS PROMESAS QUE NUNCA CUMPLIRÁN LOS DESARROLLADORES

DC UNIVERSE ONLINE

¿OTRA RAZÓN PARA CONECTARNOS TODO EL DÍA?

GÉNERO ROL MASIVO EN LÍNEA **COMPAÑÍA** SONY **DISTRIBUCIÓN** WARNER BROS
LINK DCUO.STATION.SONY.COM **FECHA DE SALIDA** A CONFIRMAR

[PS3/PC]

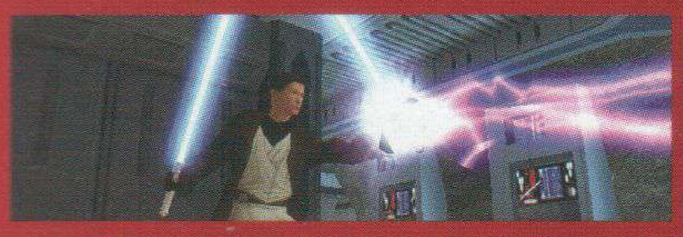
"¿DURO YO?"

Los ejecutivos de las editoriales de historietas más importantes de Estados Unidos, es decir DC y Marvel, han demostrado en más de una ocasión que de juegos entienden poco y nada. De otra manera no se entendería como, en lugar de entregarles las licencias de sus personajes más famosos a estudios desarrolladores competentes, hicieran lo propio con compañías dedicadas a hacer bazofias. Bajo esta "lograda" movida empresarial, los popes de estas dos editoriales ninguneron por completo la labor de Paragon Studios, quienes lograron ensamblar de gran manera (con City of Heroes y City of Villans) el universo de superhéroes y villanos dentro de un juego de rol masivo en línea. Afortunadamente para todos los fanáticos de las historietas de DC, la ceguera de sus ejecutivos finalmente se curó y le encargaron al estudio de Everquest, Sony Online Entertainment, el desarrollo de un juego del estilo de los de Paragon pero centrado exclusivamente en el universo de Batman, Superman, La Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, y cientos de personajes más.

El primer detalle digno de mencionar de DC Universe Online, además de la falta absoluta de originalidad en su título, es el hecho de que los personajes icónicos de este universo, es decir los que se detallan en el párrafo anterior, no van a poder ser controlados por cualquier jugador. La razón de estos es simple, ya que si esta opción estuviera habilitada los escenarios del juego se plagarían de Batmanes o Supermanes, pero esto no significa que no podamos emular habilidades de nuestro personaje favorito cuando creamos al héroe o villano que luego utilizaremos en el juego. A nivel jugabilidad, DC Universe Online no se aleja demasiado de otros juegos de rol superheroicos, como Justice League Heroes o Marvel Ultimate Alliance, donde la premisa es simple y accesible, explorar un mapa eliminando todo lo que se mueve y subir de nivel de tanto en tanto. Lo que los desarrolladores buscan para mantener el tema lo más original posible es en la cantidad de cosas que podremos hacer y lugares en donde centralizar las actividades de nuestro héroe o villano. Por ejemplo, si creamos un personaje y lo ponemos como base de operaciones en Ciudad Gótica, lo más probable es que recibamos y acompañemos en distintas misiones a Batman, en el caso de que decidamos ser un héroe, o al Guasón u otro batiantagonista si decidimos seguir la senda del mal. Este tipo de personajes icónicos irán apareciendo de distintas maneras en el juego, de-

Consagrados guionistas de DC como Geoff Johns (JSA/Green Lantern) y Marv Wolfman (New Teen Titans) serán los encargados de escribir las tramas de las historias y misiones por las que interactuarán los personajes del juego. El diseño de todos los personajes corre por parte del legendario dibujante Jim Lee.

SUPERMAN, BATMAN, LINTERNA VERDE, FLASH, LA MUJER MARAVILLA, FLECHA VERDE, BATICHICA, NIGHTWING, ROBIN, EL GUASÓN, HARLEY QUINN, SINIESTRO, SALOMÓN GRUNDY, MR FREEZE, LEX LUTHOR, BANE, BIZARRO. LA PARTICIPACIÓN DE TODOS ESTOS HÉROES Y VILLANOS EN EL JUEGO YA HA SIDO CONFIRMADA, JUNTO A VARIOS OTROS QUE SE IRÁN DEVELANDO EN LOS MESES POSTERIORES A SU LANZAMIENTO.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

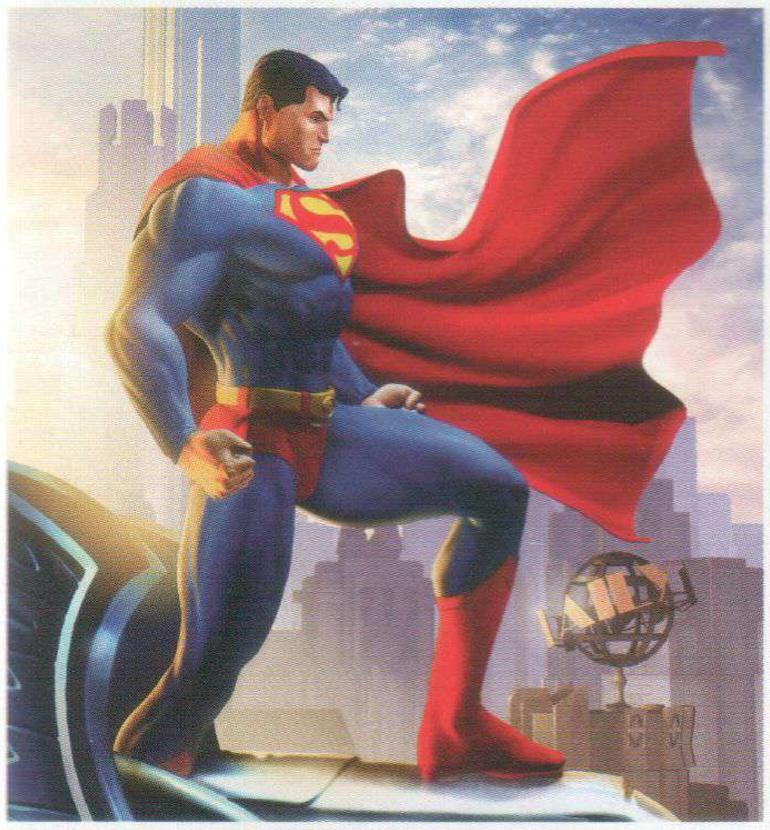
BioWare toma toda su experiencia ganada en Knights of The Old Republic y la convierte en un rol masivo en línea lleno de sorpresas.

SUPER STREET FIGHTER IV

Continuando con su sana costumbre iniciada por ST II, Capcom nos presenta su primera reversión de Street Fighter IV que contará con más personajes y nuevos modos de pelea.

METRO 2033

Desde Ucrania llega otro título de corte "fallaustista" en donde deberemos vérnoslas con criaturas bien feas en un paraíso post nuclear.



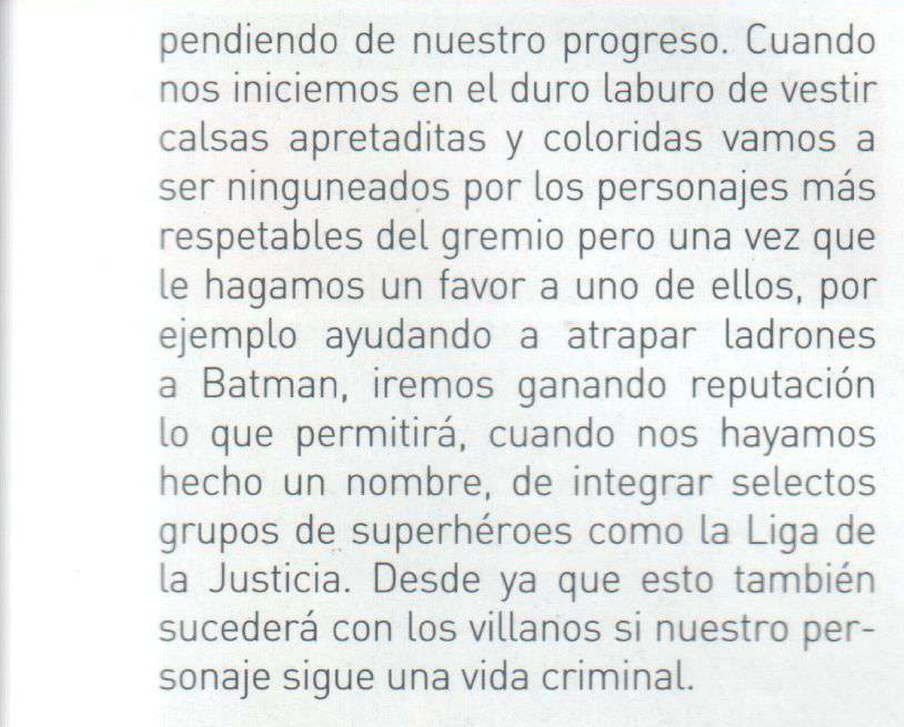
"CON ESTO DE LA BANDA ANCHA LA CIUDAD SE LLENÓ DE SALAMES QUE SE CREEN SUPER HEROES"

"LES PROMETO QUE EN UN PAR DE SEMANAS ME PONGO AL DÍA CON LOS SUELDOS, PERO SAQUENME DE ESTA, POR FAVOR"

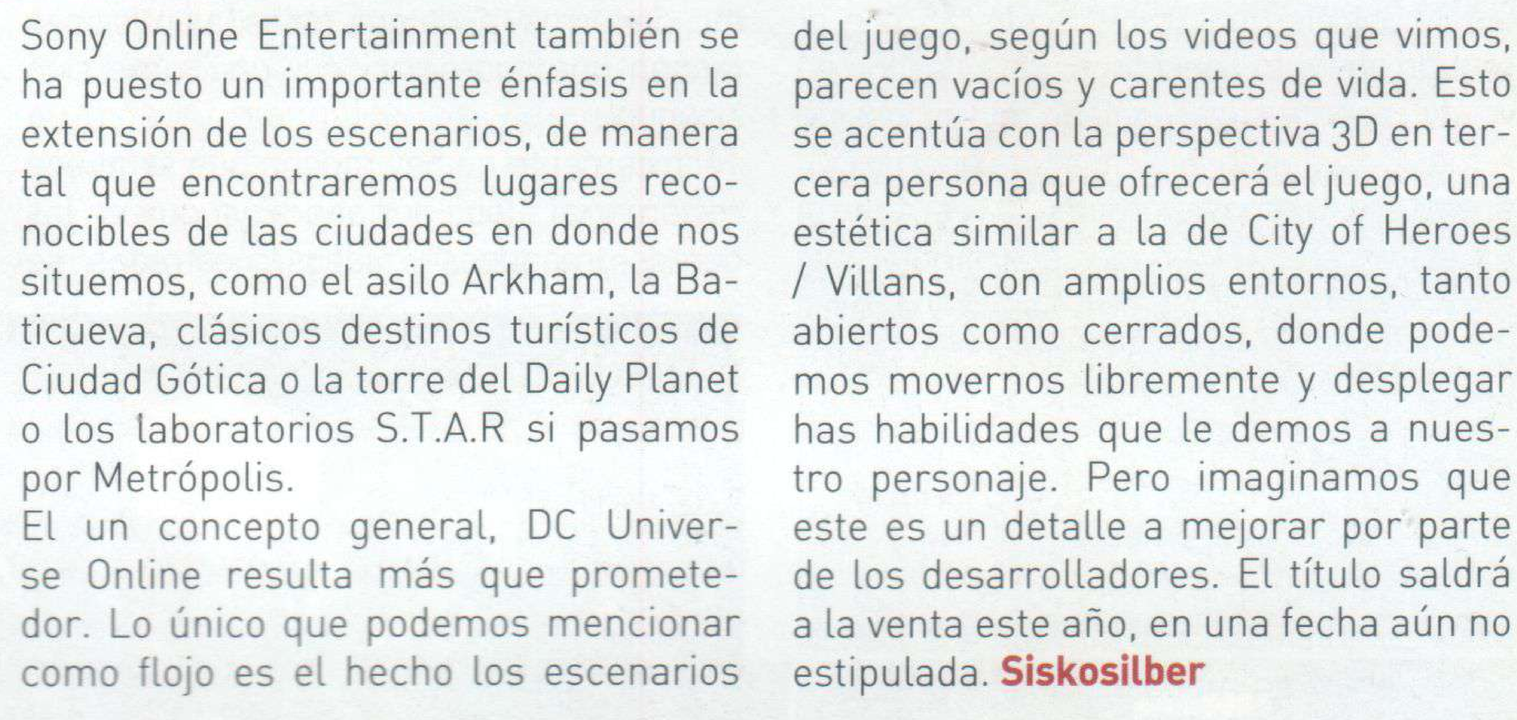
pendiendo de nuestro progreso. Cuando nos iniciemos en el duro laburo de vestir calsas apretaditas y coloridas vamos a ser ninguneados por los personajes más respetables del gremio pero una vez que le hagamos un favor a uno de ellos, por ejemplo ayudando a atrapar ladrones a Batman, iremos ganando reputación lo que permitirá, cuando nos hayamos hecho un nombre, de integrar selectos grupos de superhéroes como la Liga de la Justicia. Desde ya que esto también sucederá con los villanos si nuestro personaje sigue una vida criminal.

Sony Online Entertainment también se ha puesto un importante énfasis en la extensión de los escenarios, de manera tal que encontraremos lugares reconocibles de las ciudades en donde nos situemos, como el asilo Arkham, la Baticueva, clásicos destinos turísticos de Ciudad Gótica o la torre del Daily Planet o los laboratorios S.T.A.R si pasamos por Metrópolis.

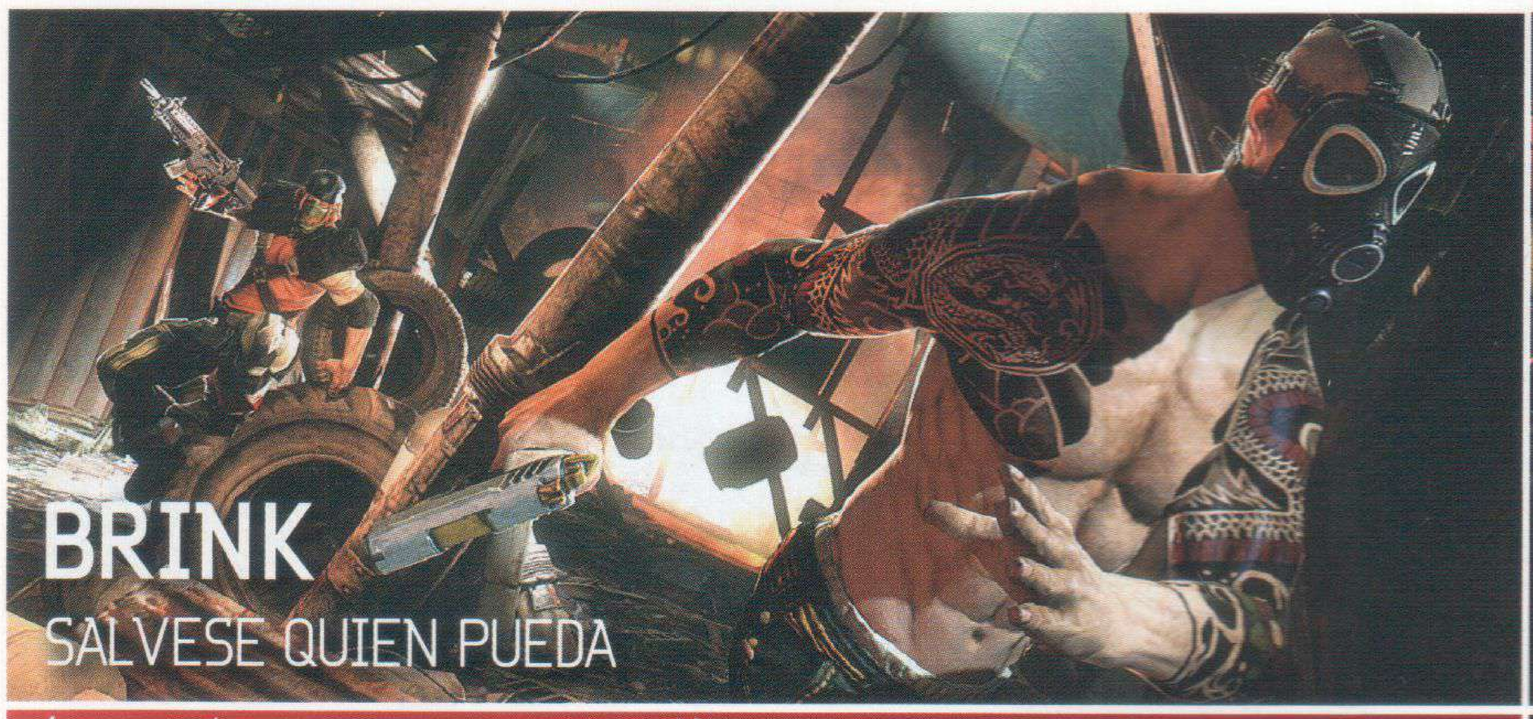
El un concepto general, DC Universe Online resulta más que prometedor. Lo único que podemos mencionar como flojo es el hecho los escenarios del juego, según los videos que vimos, parecen vacíos y carentes de vida. Esto se acentúa con la perspectiva 3D en tercera persona que ofrecerá el juego, una estética similar a la de City of Heroes / Villans, con amplios entornos, tanto abiertos como cerrados, donde podemos movernos libremente y desplegar has habilidades que le demos a nuestro personaje. Pero imaginamos que este es un detalle a mejorar por parte de los desarrolladores. El título saldrá a la venta este año, en una fecha aún no estipulada. **Siskosilber**



"DALE, APURATE FLASH QUE NO LLEGO A VER VALIENTES"



"YO DESDE CHIQUITO MIRÉ MUCHO LA OLA VERDE"



BRINK
SALVESE QUIEN PUEDA

GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA **COMPAÑÍA** SPLASH DAMAGE **DISTRIBUCIÓN** BETHESDA **LINK** WWW.BRINKTHEGAME.COM **FECHA DE SALIDA** PRIMAVERA DE 2010 [PC/360/PS3]

Luego de hacerse un nombre en la industria de los juegos de PC con los "Enemy Territory", y de juntar nombres estrella para armar un equipo de desarrollo que esté a la altura de lo que un proyecto como este necesita, Splash Damage se encuentra trabajando a full en Brink, un juego que promete ser un título de acción en primera persona, una mezcla de todas las modalidades presenciadas en los grandes exponentes del género, pero adaptadas a una mecánica singular, a mitad de camino entre lo que sería una experiencia para un jugador, y un multijugador completo.

La historia de Brink se desarrollará en El Arca, último refugio de la humanidad, una ciudad flotante que representa el último lugar habitable del planeta, luego de que las catástrofes naturales acabaran con el mundo como lo concemos. Este bastión se vio de repente superpoblado por grupos de refugiados, dando a inicio a una guerra civil entre un gobierno autómata y la resistencia. En este marco, el jugador podrá optar por formar parte de uno u otro bando, y a partir de ahí podrá ir desarrollando su personaje en cualquiera de los modos de juego, que estarán interconectados de forma suave y continua, de forma tal que podremos ir mejorando a nuestro personaje ya sea en la campaña principal, en cooperativo, o en partidas en línea competitivas. Las transiciones entre un modo de juego y otro prometen hacerse de forma imperceptible, de modo de que todo se sienta como una sola aventura, y hasta lo que juguemos en multijugador hasta 16 jugadores, tendrá incidencia en nuestra campaña principal, de forma tal que por ejemplo una misión en la que deberemos infiltrarnos en territorio enemigo, nos tendrá a nosotros junto a 7 "bots" controlados por la inteligencia artificial, que bien podrían ser 7 amigos, al igual que los enemigos, que a su vez podrán tratarse de hasta 8 personas que se encuentren jugando en línea a esa misma misión, pero en el bando contrario. Las clases que podrá ser nuestro personaje principal son diversas entre sí, aunque no se alejan demasiado de los cánones del género. Tendremos al soldado experto en combates, al ingeniero experto en implementos y explosivos, el operativo experto en sigilo, y el médico, cuyas habilidades no necesitan ser contadas... Cada clase deberá recolectar experiencia específica para esa facción, aunque también tendremos experiencia global, que servirá para mejorar habilidades globales, comunes a todas las clases. Además, en cualquier momento de la aventura podremos cambiar de clase, mediante unas terminales de control, donde deberemos cambiar nuestro equipo específico de cada clase.

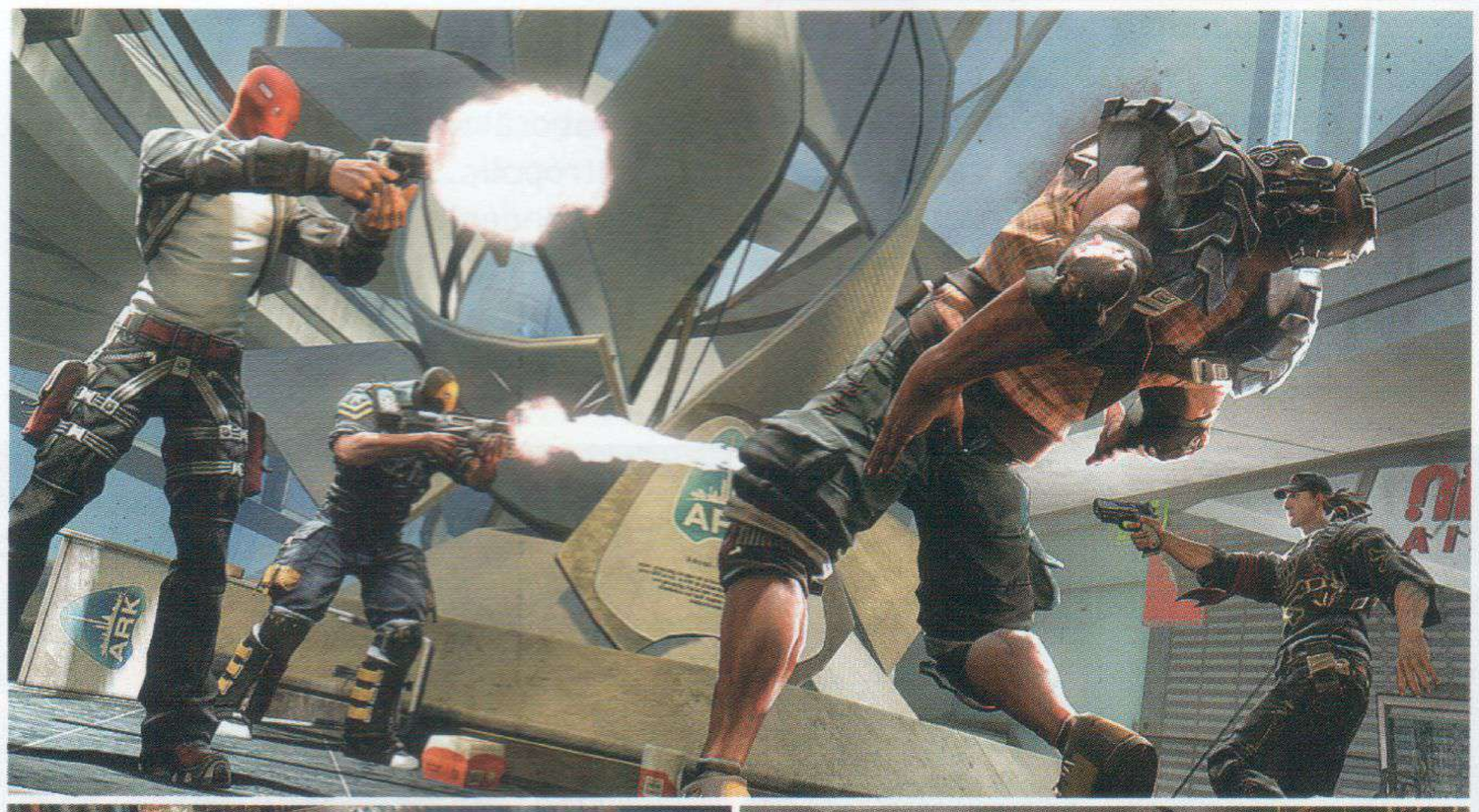
De la misma forma, los objetivos para las misiones, y las recompensas otorgadas por cumplirlos, serán determinados en tiempo real, de acuerdo a las características de nuestro personaje, al contexto en que nos ubicamos, a lugar en que estamos jugando, etc, de forma tal de que todas las misiones tengan una coordinación y una inmersión sin igual.

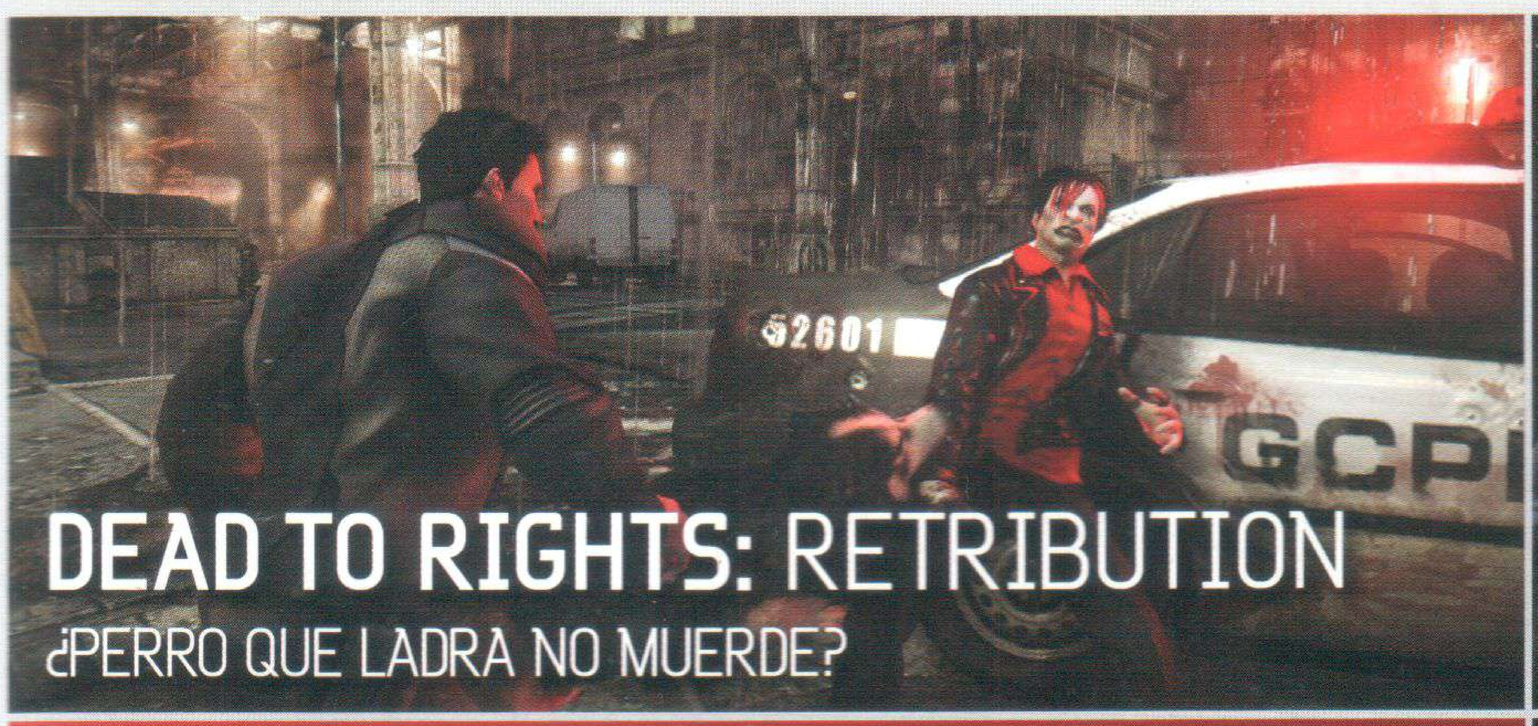
Técnicamente no hay mucho que se pueda reclamar al juego por ahora, ya que en las demos, imágenes y videos mostrados, se denota un estilo artístico sin igual, mezcla de modelos ultra detallados con rasgos caricaturescos, donde la mezcla de colores hace a un conjunto estético sin igual.

Caso curioso resulta Brink, ya que por un lado no encontramos suficientes innovaciones como para emocionarnos de sobremanera; mientras que por el otro nos enteramos de una serie de características que prometen mejorar de manera sutil nuestras experiencias previas en el mundo de los juegos de acción en primera persona, y eso es lo que termina llamando poderosamente la atención de este título de Splash Damage, y lo que nos hará estar al pie del cañon esperando su salida en la segunda mitad del 2010. **Fareh**

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

BRINK CORRE SOBRE LA ARQUITECTURA DEL MOTOR GRÁFICO ID TECH 4, MÁS CONOCIDO POR DAR VIDA A DOOM 3. ESTA ES UNA MUESTRA ENTONCES DE LO VERSÁTIL DE DICHO MOTOR, QUE AÚN A 5 AÑOS DE SU LANZAMIENTO DEMUESTRA SU VIGENCIA.





DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

¿PERRO QUE LADRA NO MUERDE?

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** VOLATILE GAMES
DISTRIBUCIÓN NAMCO BANDAI **LINK** DEADTORIGHTS.COM **FECHA DE SALIDA** 2010

[360/PS3]

"SAN ROQUE, SAN ROQUE, QUE ESTE PERRO NO ME TOQUE"

Luego de tres juegos de medio pelo, Namco pretende volver a la franquicia del policía y el perro, contando la historia desde el comienzo, aún dese antes que Jack Slate y su inseparable compañero Shadow se conocieran.

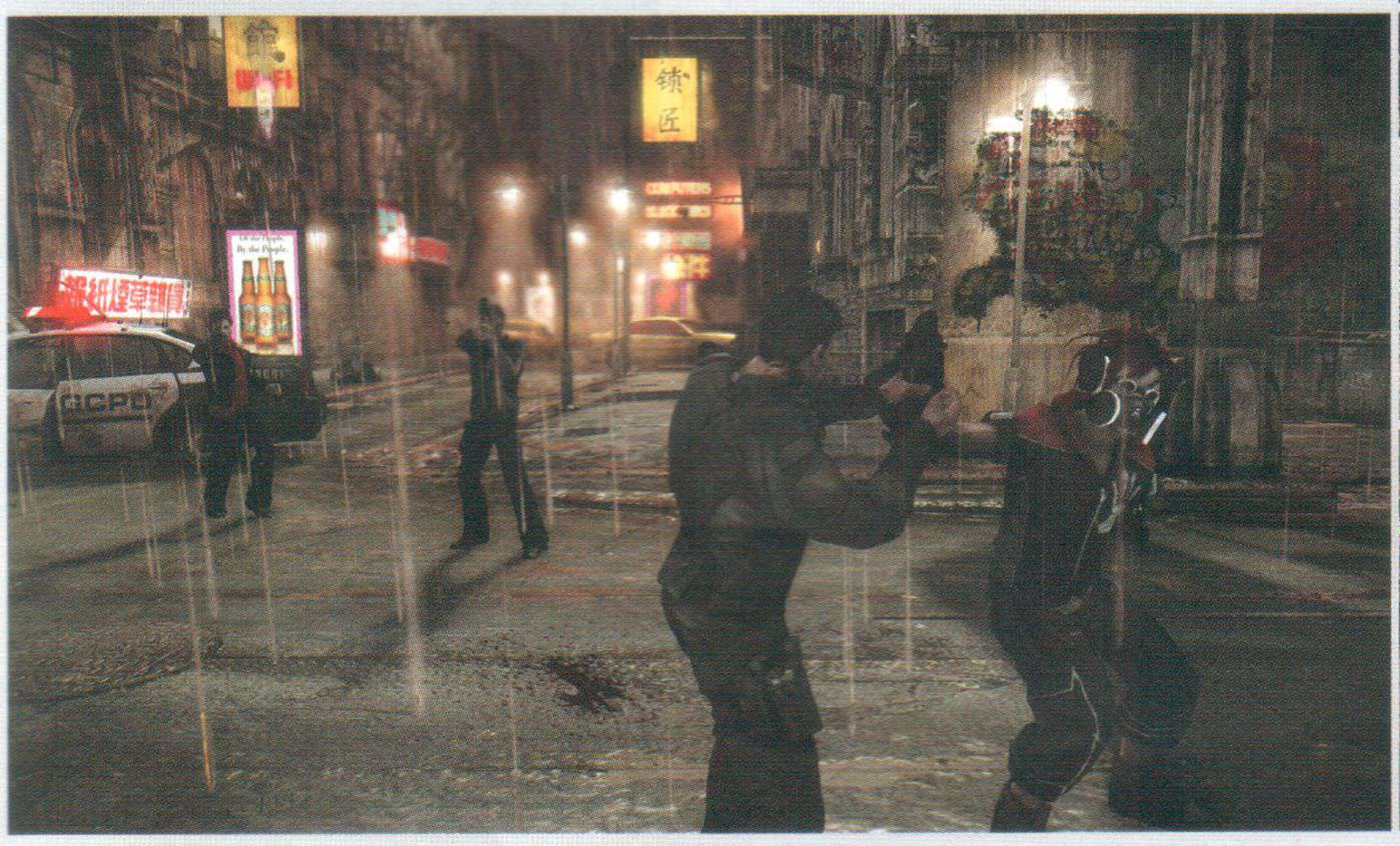
Esta nueva entrega de la saga, ambientada en la ficticia ciudad de Grant City, presentará un combate cuerpo a cuerpo realmente profundo, y los desarrolladores están intentando al respecto que los jugadores encuentren una variedad de movimientos muy superior a las opciones en el combate armado. Jack podrá incluso alternar rápidamente entre armas y puños, y lidiar a la vez con múltiples enemigos, gracias a un sistema de control en el que el stick análogo izquierdo servirá para cambiar velozmente la dirección de nuestros ataques, realizando interesantes combos. Los clásicos movimientos de desarme de Jack estarán de vuelta, ya que a pesar de que nuestro héroe podrá llevar hasta dos armas al mismo tiempo, la munición no será abundante, y en más de una ocasión deberemos tirar nuestra arma, para conseguir una nueva de un desprevenido enemigo. Claro que el paquete no estaría completo sin nuestro compañero canino, y en este sentido, además de poder darle órdenes en diferentes situaciones, tendremos niveles enteros en los que deberemos controlar a Shadow, en secuencias que se asemejarán más a un juego de sigilo y de pasar desapercibidos. Curiosa se presenta la jugabilidad en estos sectores, ya que además de ver todo en tonos monocromáticos, nuestro perro tendrá tres instancias diferentes (neutral, sigilo y salvaje), en las que obtendrá diferentes tipos de movimientos de acuerdo a la necesidad. Podrá realizar veloces movimientos, y emboscar enemigos de variadas formas, algunas de ellas con una violencia inusual en la que no dudaron los programadores en mostrar el instinto animal del personaje en toda su magnificencia. Además de el aspecto visual particular, los enemigos y aliados de Shadow serán remarcados para que tengamos más presente el estado de los mismos. Mientras que los aliados aparecerán contorneados en dorado, los enemigos lo harán en amarillo, o en naranja si están alertas, y en rojo si nos han visto.

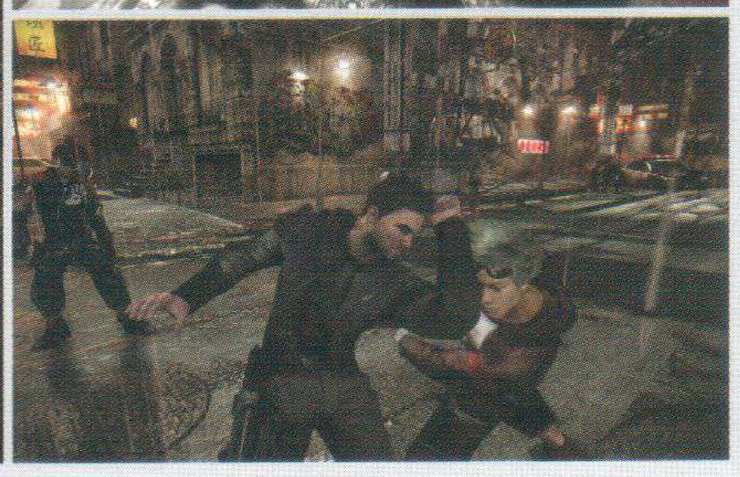
Para las animaciones de Shadow, los desarrolladores observaron videos de lobos y perros de policía entrenados.

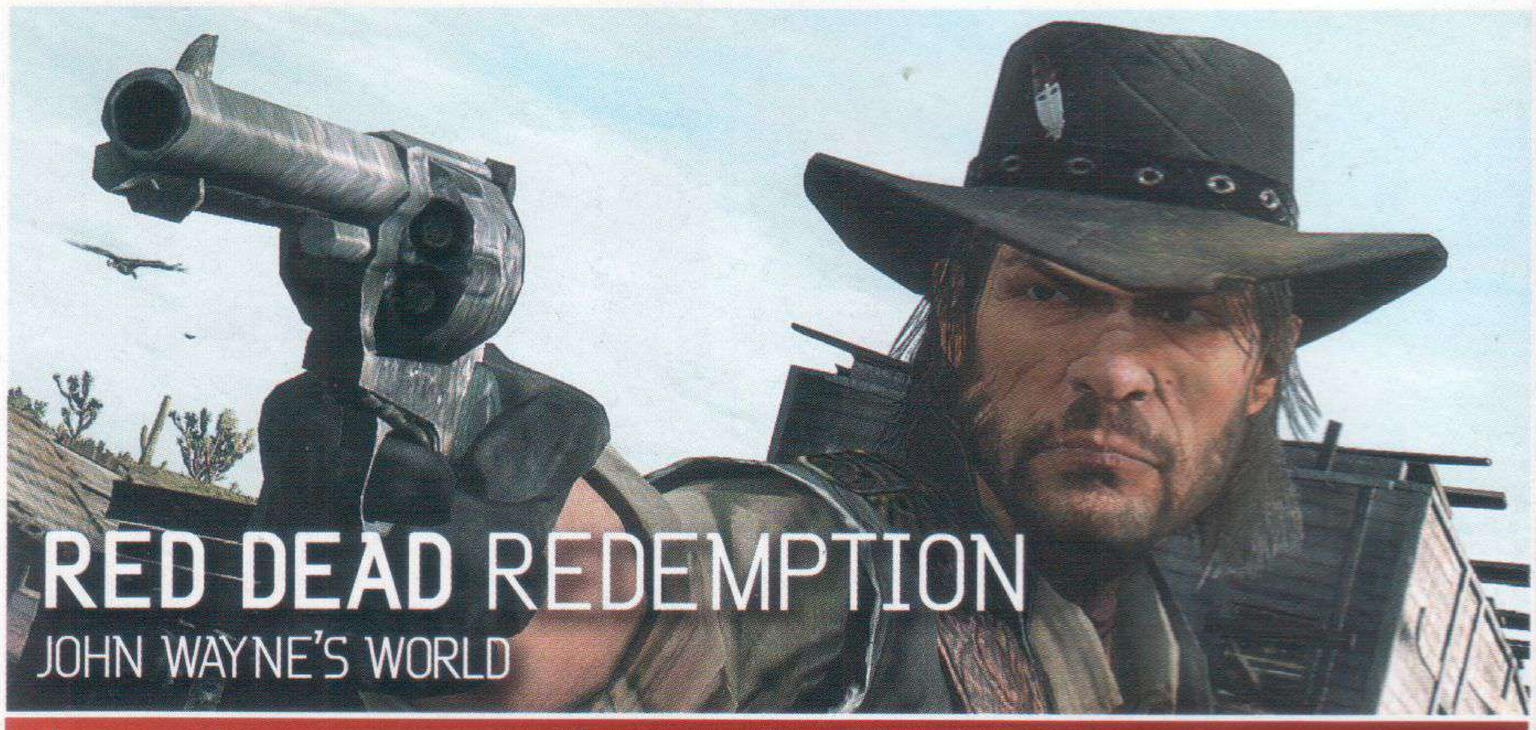
Sin lugar a dudas que hay esperanzas depositadas en este juego, y creemos que la mayoría de ellas se relacionan con el hecho de ver como resulta el juego desde el lado de Shadow. Más allá de las novedades en el combate cuerpo a cuerpo de Jack, será en definitiva el control del perro lo que defina si este título tiene la pasta suficiente como para transformarse en algo grande, o si como los anteriores, termina quedando en el olvido. **Fareh**

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

SHADOW ES UN PERRO HÍBRIDO ENTRE UN LOBO Y LA RAZA ALASKAN MALAMUTE, UNA MÁQUINA DE MATAR DE 100KG.







RED DEAD REDEMPTION

JOHN WAYNE'S WORLD

GÉNERO ACCIÓN 3RA PERSONA **COMPAÑÍA** ROCKSTAR SAN DIEGO **DISTRIBUCIÓN** ROCKSTAR GAMES **LINK** ROCKSTARGAMES.COM **FECHA DE SALIDA** 27 DE ABRIL DE 2010 [PS3/360]

Con un período de gestación de 5 años -superior incluso al del último título de la saga Grand Theft Auto-, el próximo título de Rockstar Games se encuentra a pocos meses de su lanzamiento: Red Dead Redemption, la secuela directa de Red Dead Revolver, está siendo desarrollado en los estudios de San Diego de Rockstar, responsables, entre otros, de Rockstar Presents: Table Tennis y Midnight Club.

La historia de Redemption tiene lugar unos 50 años después que el original, estando ambientada en los primeros años del siglo XX, y de la mano de John Marston, su protagonista, nos llevará a recorrer la frontera, las Grandes Planicies, y a cruzar el Río Grande, adentrándonos en México. Al respecto, aunque Rockstar no ha querido dar grandes detalles respecto de las motivaciones del protagonista principal, sí ha dicho que Marston es un criminal reformado que, como parte de su rehabilitación, se ve forzado a cumplir encargos para el recién formado Buró de Investigación.

La gente de Rockstar ha declarado que siempre deseó retornar al Viejo Oeste, y que Redemption es un título tan ambicioso como cualquier Grand Theft Auto. De hecho, los mismos dicen que Redemption cuenta con el mundo más grande que ofrece cualquier juego de la firma a la fecha, y que Marston podrá recorrerlo a bordo de diligencias y trenes cuando se trate de grandes distancias, mientras que el medio de locomoción más empleado en el juego será, naturalmente, el caballo. Al respecto, cada caballo tendrá sus propias habilidades, pudiendo elegir tanto montar uno tomado en una posta o un pueblo, como domar un caballo salvaje. Al respecto, cuando uno observa por primera vez el enorme mundo del juego, podría pensar que -a diferencia del entorno urbano de los GTA- será aburrido recorrer a caballo las enormes distancias que median entre un poblado y otro, cuando lo único que hay para observar es una pedregosa senda que corre entre una interminable sucesión de polvorientas mesetas y colinas y algún que otro cardo, tal la fisonomía del Viejo Oeste. Sin embargo, una segunda vista más cuidadosa revela que el mundo de Red Dead Redemption incorporará bosques, ríos, planicies, pueblos, pequeñas postas de viajeros, y reservaciones indias, y hasta es posible que, a nivel climático, algunas zonas del Oeste Medio incorporen nieve. Y no sólo eso: el mundo de juego posee una vibrante ecología propia. En su recorrido, Marston podrá tener encuentros con osos, leones de montaña, serpientes, lobos, coyotes, armadillos y otras alimañas a las que podrá cazar. Es más, la escenografía al cruzar la frontera y adentrarnos en México cambiará drásticamente, con ríos, palmeras y verdes valles, todo creado gracias al motor RAGE inaugurado con Grand Theft Auto IV, que, como es de esperarse, también proveerá un sistema climático dinámico y transiciones día / noche.

Por otra parte, además de los animales -que serán generados al azar por el motor del juego- tendremos la posibilidad de encontrarnos con cientos de eventos

Los minijuegos también estarán a la orden del día, siendo el principal -naturalmente- el póker, aunque también podremos jugar uno con cuchillos, por ejemplo, en el cual deberemos apuñalar el espacio entre nuestros dedos a velocidad creciente sin herirnos la mano.

" NO TE METAS CONMIGO , NO ME LLEGAS NI A LOS TOBILLOS."

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

LA GENTE DE ROCKSTAR HA CONFIRMADO QUE EL JUEGO CONTARÁ CON SOPORTE MULTIJUGADOR, UNA OPCIÓN QUE PODRÍA DAR LUGAR A INTERESANTES SITUACIONES DEBIDO A LA TEMÁTICA. PERO AÚN NO ESTÁ DEFINIDO EXACTAMENTE COMO SE IMPLEMENTARÁ.

sucediendo en tiempo real, en los que podremos tomar parte o mantenernos al margen. Por ejemplo, en una demostración realizada a puertas cerradas, se pudo ver a una mujer cuya diligencia había sufrido una avería y se encontraba varada a la vera del camino. Sin embargo, al acercarse Marston, en realidad la "dama en apuros" era el cebo de una emboscada tendida por media docena de forajidos. A su vez, se pudo ver a un hombre siendo atacado por una jauría de coyotes, pudiendo elegir, ayudarlo y correr el riesgo de que los coyotes nos atacaran a nosotros. Al parecer, estos eventos al azar sucederán permanentemente, aunque no todos serán peligrosos, pudiendo, por ejemplo, cruzar nuestro camino con un grupo de amigables viajeros dispuestos a compartir un fogón.

Redemption incorporará el Dead Eye, el modo "bullet time" incorporado por Red Dead Revolver. Con el mismo, podremos apuntar de forma mucho más precisa, ya sea que estemos a pie o sobre nuestra montura. Si estamos empleando un revólver -habrá además rifles de palanca, escopetas, carabinas, hachas y cuchillos, entre otras- podremos emplear el Dead Eye para impactar varias veces sobre uno o múltiples blancos. A su vez, el juego incorporará un sistema de regeneración de salud mientras nos cubrimos, al estilo de tantos títulos en primera persona modernos, como los de la serie Call of Duty.

En los pueblos podremos comprar y vender mercaderías en tiendas, incluyendo víveres, armas, e incluso las pieles de animales que hayamos cazado. Naturalmente, tratándose de un juego al estilo de los GTA, siempre podremos hacer lo que nos plazca, incluída la posibilidad de sembrar

la destrucción, aunque la gente de Rockstar avisa que todos los poblados contarán con su sheriff y alguaciles, y que la ley del Viejo Oeste es mucho más dura que la de los juegos de la serie Grand Theft Auto, si es que decidimos colocarnos fuera de la misma.

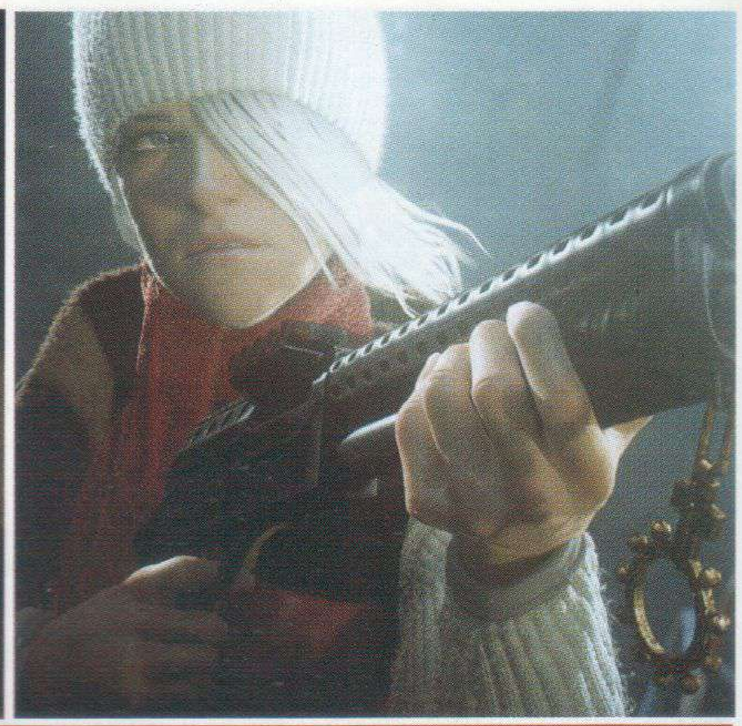
Aunque falta que Rockstar revele muchos más datos, con los que ya tenemos en mano, más el impresionante currículum de la empresa detrás del mismo, podemos aventurar sin temor a equivocarnos que Red Dead Redemption será un gran juego, que incorporará genuinas mejoras al original y a la jugabilidad de los títulos de mundo abierto en general. **Erwin**

LOADED/ANTICIPOS/+TEXTO

EL CLÁSICO RADAR CON MEDIDOR DE ENERGÍA DE GTA SERÁ MÁS COMPLETO, CON UN MEDIDOR DE ENERGÍA DE NUESTRO CABALLO. A SU VEZ, SE CONFIRMÓ QUE CONTARA CON MÚSICA DEL OESTE, AUNQUE NO SABEMOS DE QUÉ FORMA SE REPRODUCIRÁ. LO QUE ES SEGURO, ES QUE EL CABALLO NO VENDRÁ CON AUTOESTÉREO O REPRODUCTOR MP4 INCORPORADO.

THE SECRET WORLD

LA SOCIEDAD DE LOS ROLEROS MUERTOS



GÉNERO MMORPG **COMPAÑÍA** FUNCOM **DISTRIBUCIÓN** FUNCOM
LINK DARKDAYSARECOMING.COM/ **FECHA DE SALIDA** A CONFRIMAR

[PC/360]

Hablar de The Secret World resulta un tanto extraño, desde su premisa dentro del poblado mundo de los juegos de rol en línea, hasta su desarrollo, que comenzó hace ocho años, en el 2002, pero que luego se vio suspendido cuando Funcom decidió congelar su producción para darle espacio a Dreamfall, luego retormar el desarrollo, y luego volverlo a suspender para abocarse a Age of Conan.

La premisa del juego será sencilla pero interesante: estará basada en escenarios reales actuales, como Londres, Nueva York o Seúl, con la particularidad de que encontraremos criaturas fantásticas y terroríficas, que provienen de "un mundo secreto". Sin una historia todavía muy explicada, TSW nos encontrará tomando partido en una de tres sociedades secretas que rigen y ordenan al mundo tal y como lo conocemos. Encontraremos a los Templarios, sociedad aristocrática de Londres que se define como la más estricta de las tres; los Illuminati de Nueva York se autoproclaman como titiriteros que exploran en la teoría de la evolución de Darwin; y por último, los Dragones de Seúl, que serán monjes místicos convencidos de que la armonía requiere de caos para existir. Cada sociedad se encontrará enemistada con las otras dos, aunque deberán también saber unirse para luchar contra un mal superior.

Dentro de esta premisa, la jugabilidad de TSW estará centrada en el combate, con la gran ventaja de que aquí no tendremos que preocuparnos por clases, ya que el personaje que creemos podrá serlas todas. Las habilidades podrán ser aprendidas y mejoradas de cualquier forma que deseemos, y en cualquier momento podremos abandonar una habilidad para aprender una nueva y así cambiar las características de nuestros personaje de acuerdo a la necesidad de cada situación, y sin tener que para ello crearnos un personaje desde cero. Esto, supuestamente, se encargará de eliminar el tradicional "grinding" de los rol masivo, mediante el

> Más de 70 personas trabajan en los estudios de Funcom en Oslo y Beijing en este proyecto, que utilizará el mismo motor gráfico de Age of Conan.

cual tenemos que pasar incontables horas matando bichos tras bichos para mejorar nuestro personaje. De la misma manera, la ausencia de "niveles" en el sentido tradicional del género, hará que no sea un problema para jugadores novatos y experimentados el juntarse a jugar. La mecánica de juego también será mucho más dinámica que en los rol masivo en línea tradicionales, donde sólo tenemos que ordenar mediante un click la acción a realizar, y ver como nuestro personaje la realiza automáticamente. Aquí tendremos que ocuparnos de forma más activa del combate y acciones, en lo que más bien podría definirse como la jugabilidad de un título de acción en tercera persona.

Este juego promete ser uno de los primeros en ser desarrollados teniendo en mente a las consolas, en este caso, la Xbox 360, y no como una mera conversión de la entrega de PC, por lo que se lo está pensando como un juego multiplataforma.

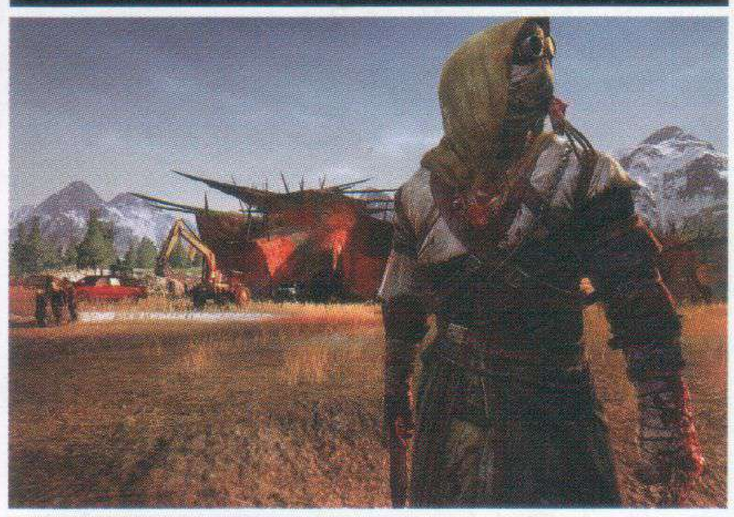
El PvP (jugador versus jugador) tendrá lugar en la mítica ciudad de Agartha, en el centro de la tierra, donde las tres sociedades batallarán por un recurso llamado Anima, que aunque de manera poco cierta, aseguran que tendrá incidencia persistente sobre lo que suceda en la superficie terrestre, de acuerdo al accionar de cada facción.

Todavía queda mucha tela por cortar, y de seguro necesitaremos mucho más que lo prometido hasta ahora para que The Secret World pueda convertirse realmente en un rol masivo a tener en cuenta. Por lo pronto, la premisa de un mundo diferente al habitual en el género, y la opción de que sea casi la única opción en consolas, nos hace depositar muchas esperanzas como usuarios de consolas, aunque pocas si lo miramos del lado de una PC. **Fareh**

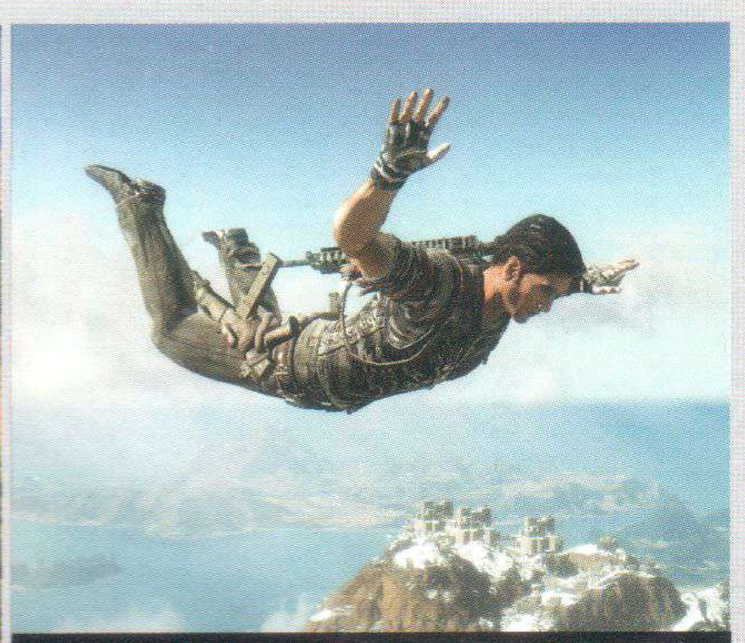
LOADED/ANTICIPOS/+INFO

EL JUEGO CONTARÁ CON UN REPARTO ESTELAR DE VOCES, PARA LO QUE YA SE HAN GRABADO LAS DE MÁS DE 100 ACTORES ALREDEDOR DEL MUNDO, QUE REPRESENTARÁN A LAS DIFERENTES CULTURAS.

"¡Y ESTO ES POR LA SUBA DE LOS COMBUSTIBLES!"



JUST CAUSE 2
SANTAS EXPLOSIONES PARADISIACAS



"YA NO TENGO SALVACIÓN, VOY A MORIR CAYENDO SOBRE MI PROPIO EPÍGRAFE"

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** AVALANCHE STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** EIDOS INTERACTIVE
LINK WWW.JUSTCAUSE.COM **FECHA DE SALIDA** 23 MARZO DE 2010

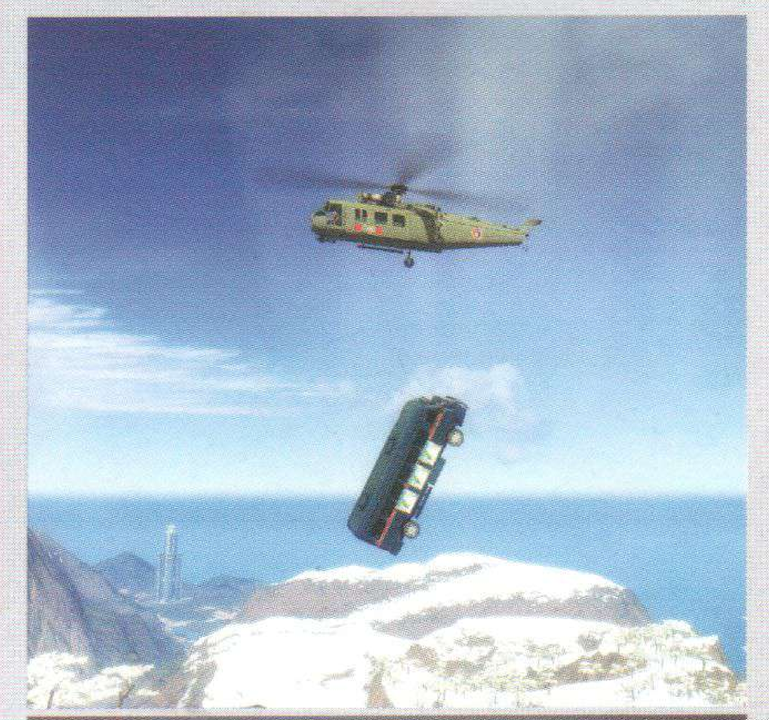
[PS3/360/PC]

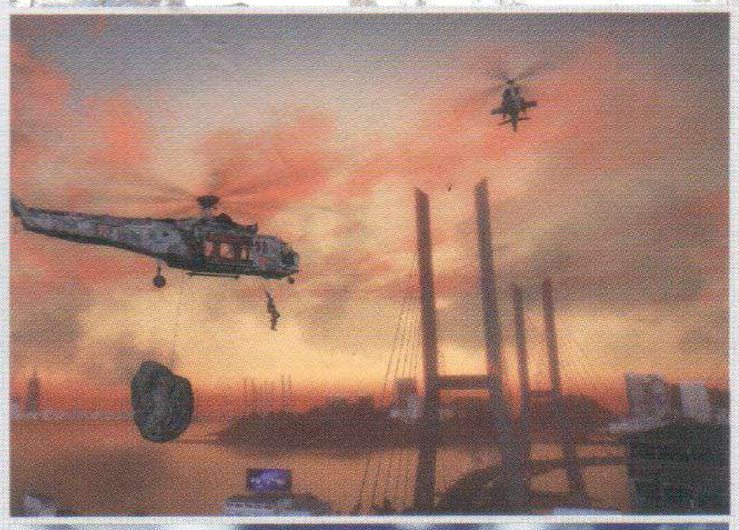
Sobre los cimientos de ser el juego que disponía del mayor escenario abierto, Just Cause supo generar una buena dosis de esperanzas de cara a una secuela, aunque no logró contener los aspectos suficientes como para transformarse en un título recordado. Esas esperanzas son las que nos tienen hoy considerando los aspectos fundamentales de esta secuela, que promete mejorar cada aspecto del original, transformándolo de una vez por todas en una realidad.

La aventura nos retornará al personaje de Rico, quien ahora se encontrará en la ficticia isla de Panau. De entrada hay que poner en claro una cosa: la isla de Just Cause 2 será menor a la de su predecesor. Pero esto es así porque en Avalanche decidieron hacer una isla con más lugares para interactuar, y sin tanto espacio vacío. De todos modos, esto no significa que estaremos en presencia de un juego pequeño, sino todo lo contrario, ya que contaremos con una isla de más de 600 kilómetros cuadrados para explorar. Para que nos demos una idea, esta surrealista isla incorporará los más diversos escenarios, con densas junglas cohabitando con ciudades de grandes rascacielos, a la vez que la nieve de las montañas contrastará con las paradisíacas playas.

Las mejoras vendrán por el lado de la jugabilidad, con una inteligencia artificial más acertada, enemigos que buscarán refugio, evitarán el fuego directo, y hasta utilizarán vehículos para abordarnos. La durabilidad también será un aspecto a tener en cuenta, ya que lo que se criticó en la primer entrega, fue que a pesar de la inmensidad de su escenario, el juego podía ser completado en un corto período. Aquí eso no sucederá, ya que además de contar con una campaña principal que superará las 10 horas de duración, se prometen más misiones secundarias como para tenernos entretenidos por mucho tiempo.

Las habilidades de Rico serán también mejoradas, y el uso de paracaídas y ganchos promete darle al juego una espectacularidad y adrenalina insospechada. Es que nuestro personaje contará con un gancho que le permitirá agarrarse de casi cualquier superficie, y esto, en combinación con un parapente que podrá ser desplegado y guardado con velocidad, nos permitirá recorrer grandes distancias en corto tiempo, alcanzando incluso a vehículos en movimiento con facilidad, ya que otro de los aspectos distintivos de Just Cause 2 serán sus vehículos y los combates a bordo de ellos, en los que Rico podrá volar hasta el techo de los mismos, eliminar a sus conductores, y utilizar su gancho para colgarse de un helicópero, y desde ahí utilizar el parapente para realizar una caída libre hasta una camioneta que viaja por la costa. De la misma forma, nuestro gancho formará parte de nuestro repertorio de armas, y nos permitirá por ejemplo unir a un enemigo a cualquier objeto, o incluso a otro enemigo, y ver como la soga elástica lo lanza con violencia de un lado a otro. De todo esto se puede deducir que Just Cause no será un título que pretenda destacar por su profundo guión, y sin embargo tendremos que depositar nuestras esperanzas en conseguir una jugabilidad divertida, que transforme a todo estos movimientos acrobáticos y combates adrenalínicos en un mix de emociones que nos mantengan pegados a la pantalla de nuestro televisor. Lo sabremos en pocos meses. **Fareh**





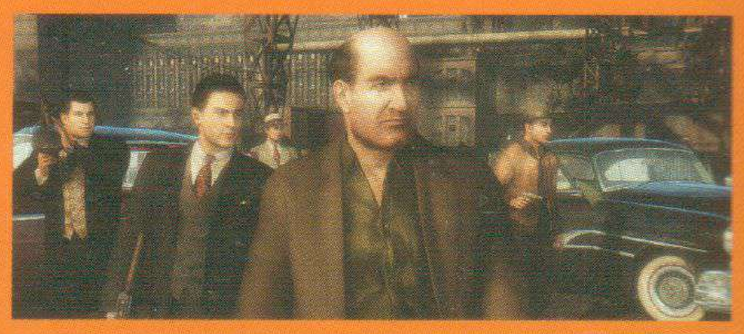
ESTO ES IGUALITO AL SKI ACUÁTICO PERO EN EL AIRE Y CON HELICÓPTERO

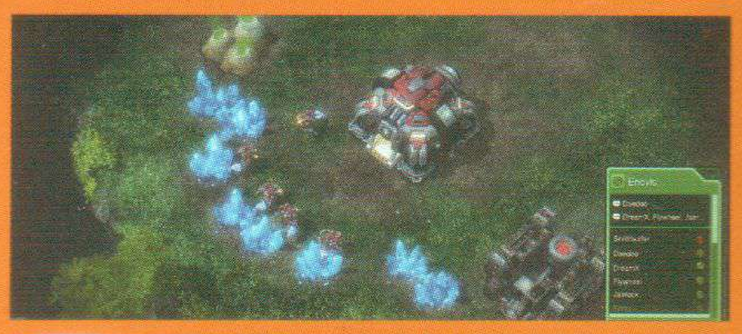
LOS 10 MÁS ESPERADOS DEL 2010

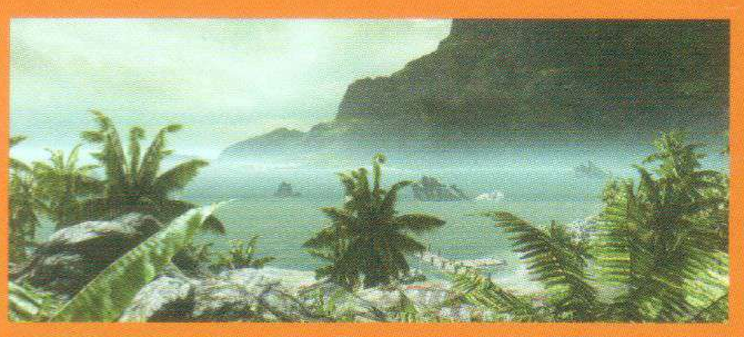
NOTA: 666
UN ADELANTADO TOTAL NOS PRESENTA
LOS FICHINES DEL PROXIMO PLAN QUINQUENAL

Más allá de que durante el año 2009 hemos recibido un buen número de juegos de primerísimo nivel, también hemos sido víctimas de numerosas demoras y postergaciones. Es por ello que este 2010 ya desde el vamos nos está acechando con decenas de productos de primera categoría, que incluso empezaron a ser analizados en esta revista a partir del corriente número. Desde Bayonetta hasta Heavy Rain, pasando por las secuelas de los geniales Bioshock y Mass Effect, son sólo algunos ejemplos de que este año nos ha recibido con todo.

Pero la oleada de videojuegos recién está comenzando, ya que en los meses siguientes estaremos recibiendo una más que interesante cantidad de futuros posibles clásicos. Es por ello que a continuación les ofreceremos una lista de los títulos que más esperamos en la redacción de Loaded, y que saldrán a la venta a partir de marzo. Como siempre sucede en este tipo de notas, no está de más aclarar que el criterio elegido es más o menos arbitrario, ya que varios juegos que prometen muchísimo han quedado fuera de la lista. Eso no quiere decir que no estemos esperando con ansias al a priori interesantísimo Alpha Protocol, o al bellísimo The Last Guardian, por poner un par de ejemplos. Y si se ha hecho tan complicado dejar de lado a ciertos proyectos, es porque la industria de los videojuegos se encuentra en un momento de esplendor que tiene como beneficiario a nosotros, los jugadores. En fin, basta de palabras, y los dejamos en presencia de los diez juegos más esperados para este año 2010.







PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

DECIMO PUESTO

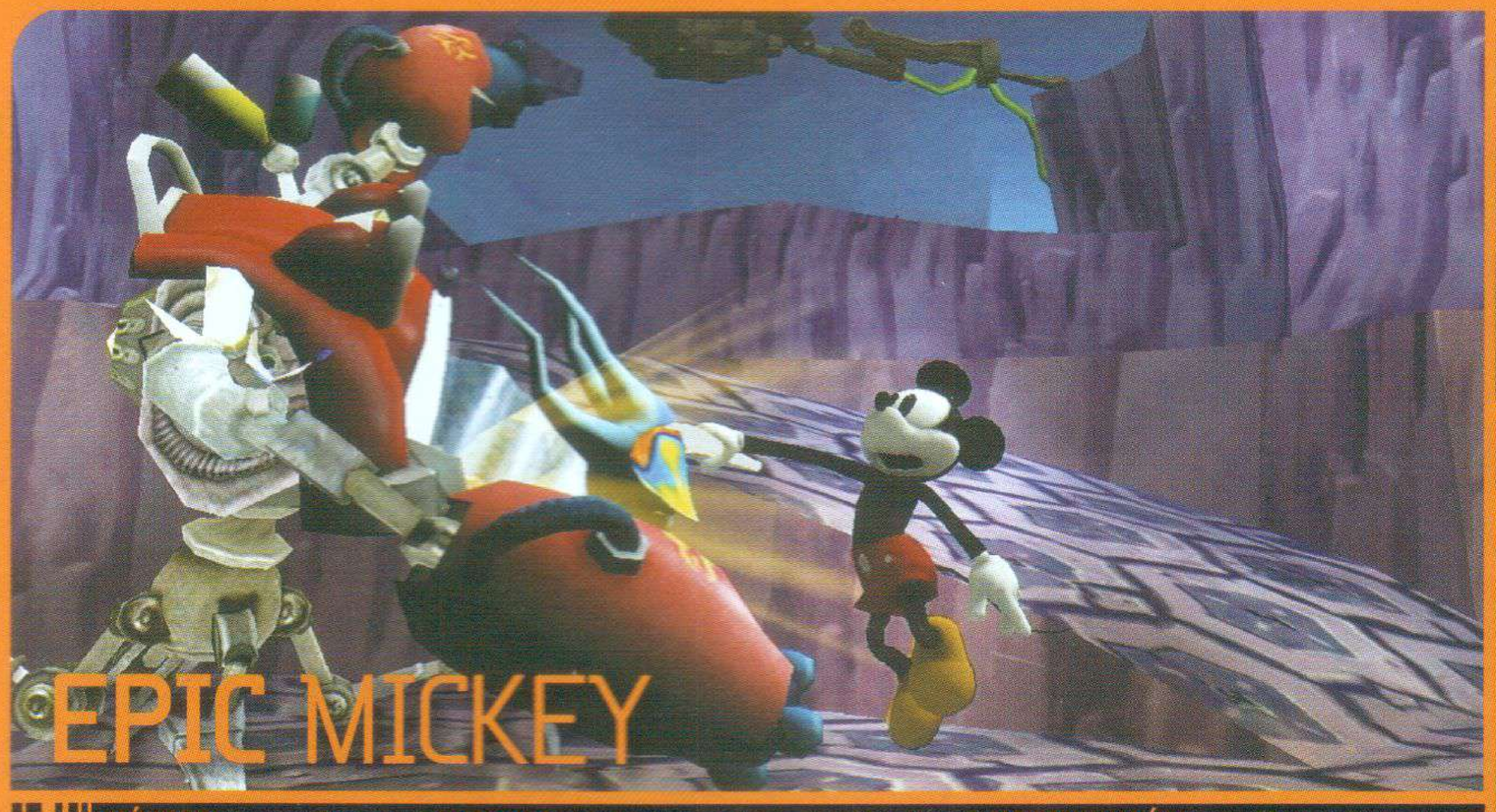
01020304050607080910

10

SUPER MARIO GALAXY 2

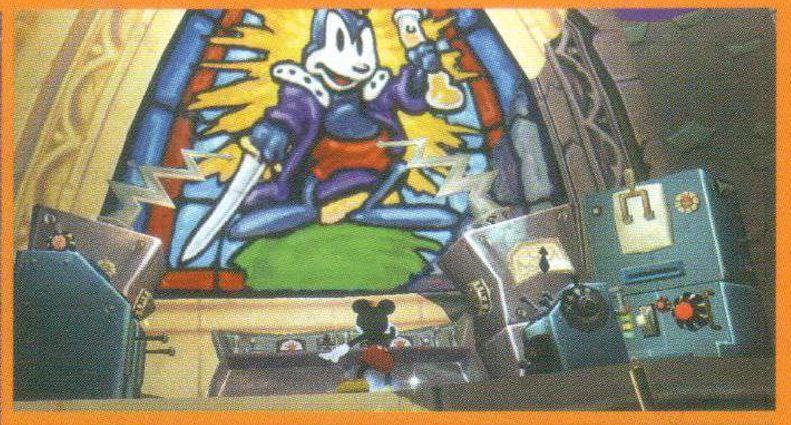
GÉNERO PLATAFORMAS DESARROLLO NINTENDO EAD DISTRIBUCIÓN NINTENDO
SITIO WEB NINTENDO.CO.JP FECHA DE LANZAMIENTO TBA 2010

Realmente nos era imposible dejar afuera de los primeros puestos a Super Mario Galaxy 2, una de las apuestas más fuertes de Nintendo para este 2010. A diferencia de lo que podría pensarse a simple vista, una de las particularidades de esta secuela tendrá que ver con la no repetición de los distintos elementos de la primera parte. En distintas conferencias los desarrolladores han afirmado que 90% del juego ha sido creado desde cero, repitiéndose tan sólo algunos trajes o habilidades en particular, pero sin haberse reciclado escenarios u objetivos. En esta ocasión, además, el jugador podrá volver a montar a Yoshi, cuya lengua será vital al momento de sortear distintos obstáculos. No sólo eso, sino que también el pequeño dinosaurio contará con la habilidad de inflarse como un globo, para así poder volar por los aires unos metros. Todavía resta saber bastante sobre el juego, que ni siquiera tiene una fecha de salida determinada, pero lo visto hasta el momento resulta suficiente como para esperar lo mejor. Incluso los jugadores más experimentados pueden aguardar con ansias esta secuela, gracias a la confirmación de que el nivel de dificultad se verá considerablemente aumentado en comparación con el último integrante de la saga. Por todo esto, y por todo lo que significa la saga para el mundo de los videojuegos, Super Mario Galaxy 2 bien merecido tiene este décimo puesto.



EPIC MICKEY

GÉNERO PLATAFORMAS DESARROLLO JUNCTION POINT STUDIOS DISTRIBUCIÓN DISNEY INTERACTIVE STUDIOS SITIO WEB JUNCTIONPOINT.COM/ FECHA DE LANZAMIENTO 16/09/2010



PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

NOVENO PUESTO

09

01020304050607080910

¿Cómo dejar fuera de la lista de los más esperados a la nueva producción del maestro Warren Spector, creador de Deus Ex? Nos referimos a Epic Mickey, una producción exclusiva para Nintendo Wii y apadrinada por Disney, siendo el protagonista de la aventura ni más ni menos que el ratón más famoso en la historia de la animación. Ustedes se preguntarán cómo puede combinarse el universo Disney con las ideas de un desarrollador de la talla de Spector, cuya obra se encuentra bastante alejada de los estándares del estudio en cuestión. Sin embargo la respuesta es bastante sencilla, ya que Spector cuenta con total libertad para crear una aventura de primer nivel, alejándose bastante de cualquier estándar comercial que pueda asociarse con Mickey y compañía. En pocas palabras, se puede definir a Epic Mickey como una aventura en tercera persona, donde el personaje principal deberá recorrer un mundo oscuro donde no es bienvenido. Este lugar desconocido estará habitado por aquellos personajes que no han tenido éxito a lo largo de la historia de Disney que, aliados con algunos villanos clásicos, intentarán quitar del camino al pobre ratón. Por supuesto que Mickey no estará sólo en su cruzada, además de que para sortear los distintos inconvenientes contará con diversas habilidades especiales, como las de borrar los distintos sectores del escenario, o colorear los que irradien oscuridad. Lo interesante de todo esto es que cada decisión afectará el transcurso de la aventura, de forma similar –aunque no tan compleja- a la vista en los más recientes juegos de rol, como Dragon Age: Origins. A todo esto súmenle las posibilidades de control que ofrece la actual consola de Nintendo y el toque de distinción que sólo Spector es capaz de darle a una producción, y se encontrarán con uno de los juegos más esperados para este año.

CRYSIS 2

PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

OCTAVO PUESTO

08

0102030405060708**08**0910

GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA DESARROLLO CRYTEK UK DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
SITIO WEB EA.COM/GAMES/CRYSIS-2 FECHA DE LANZAMIENTO TBA 2010

¿Cómo olvidarnos de Crysis, aquel juego de acción en primera persona que supo dejar con la boca abierta a todos los usuarios de PC gracias a una capacidad gráfica nunca antes vista hasta ese momento? Más de un redactor en la editorial se vio obligado a actualizar su PC con el objetivo de poder disfrutar aunque más no sea mínimamente de dicho juegazo. Y tras un desprendimiento de gran calidad, llamado Warhead, los fanáticos comenzaron a levantar banderas pidiendo una secuela hecha y derecha. Por fortuna, la compañía creada por los famosos tres hermanos turcos finalmente ha decidido ofrecernos la tan esperada segunda parte, la cual no será exclusiva para PC, sino que también aparecerá en Playstation 3 y Xbox 360.
Sin embargo, y más allá de que millones de jugadores esperan con los brazos abiertos a Crysis 2, todavía no hay mayores datos para ofrecer. Se especula con que los paisajes selváticos serán dejados de lado, pasando a tener mayor importancia los sectores cerrados y las ciudades, pero aún no hay disponibles datos suficientes como para hacer afirmaciones definitivas. De lo que sí estamos seguros es que gráficamente los muchachos de Crytek volverán a sorprendernos, estrenando su motor CryEngine 3, que según dicen será capaz de competir de igual a igual con el ultra versátil Unreal Engine 3.

PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

SEPTIMO PUESTO

07

0102030405060**07**080910

METROID: OTHER M

GÉNERO ACCIÓN/AVENTURA DESARROLLO PROJECT M DISTRIBUCIÓN NINTENDO
SITIO WEB NINTENDO.COM FECHA DE LANZAMIENTO TBA 2010

Tan sólo unos puestos atrás mencionamos a Super Mario Galaxy 2, una de las apuestas más fuertes de Nintendo para este 2010. Sin embargo, la más interesante, a nuestro criterio, tiene que ver con Other M, la nueva entrega de la franquicia Metroid. Tras el éxito colosal que tuvo la trilogía Metroid Prime –recientemente editada en su conjunto para Wii-, la gente de Nintendo ha decidido unirse con Team Ninja para dar vida a un producto que pretende volver a las raíces de la saga. Ya no se tratará de un juego de acción en primera persona, sino de un mix dinámico de géneros, capaz de ofrecer pasajes bidimensionales, como perspectivas en tres dimensiones de todo tipo. Además, el argumento será uno de los puntos más fuertes, ya que se ubicará cronológicamente antes que Metroid Fusion, pero abarcando segmentos del pasado de Samus Aran. La forma en que esta historia será contada guarda ciertas reminiscencias con la saga Ninja Gaiden, debido al enorme aporte que Team Ninja se encuentra realizando. De todos modos, no hay que olvidarse que el objetivo principal de los desarrolladores es intentar recuperar la jugabilidad del genial Super Metroid, donde el jugador debía explorar enormes pantallas plagadas de enemigos en un entorno bidimensional. A esto sumémosle el esquema de control de la Wii, la experiencia ganada en las últimas entregas de la franquicia y el mayor énfasis en la protagonista de la historia, y tendríamos como resultado a uno de los candidatos más fuertes a competir por el premio al mejor juego del 2010.

PC 360 PSP PS2 PS3 WII DS

SEXTO PUESTO

06

0102030405**06**07080910

HALO REACH

GÉNERO ACCIÓN EN 1RA PERSONA **DESARROLLO** BUNGIE **DISTRIBUCIÓN** MICROSOFT GAME STUDIOS
SITIO WEB BUNGIE.NET **FECHA DE LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2010

Tras mucha especulación y confirmaciones desmentidas, finalmente llegará al mercado en la primavera de 2010 el último juego de la franquicia Halo que desarrollará Bungie. En este caso nos toparemos con una precuela que tendrá lugar durante la batalla por Reach, acontecimientos previos a los narrados en la primera entrega de la saga, y que ya han sido explorados en dos novelas escritas por Eric S. Nylund. Es así como el jugador tendrá que ponerse en las botas de un teniente al mando de un grupo de otros cinco soldados SPARTANS, cuyo deber será el de intervenir –como no podría ser de otra manera- en la guerra entre humanos y el Covenant. En cuanto a las novedades de esta nueva entrega, podemos mencionar que desde el vamos el apartado estético ha sido ostensiblemente mejorado. La idea de Bungie es la de despedirse con gloria de su creación, por lo que han rediseñado el motor gráfico como para aprovechar todo el poder de la consola de Microsoft. Es más, en unas recientes imágenes aparecidas en la web pueden observarse notables modificaciones en el HUD, dando como resultado una experiencia visualmente distinta. Por otro lado, el uso de vehículos se verá potenciado en esta precuela, así como la colaboración necesaria entre los seis miembros del escuadrón para poder avanzar en las distintas misiones. A todo esto hay que agregarle el apartado multijugador, uno de los puntos más atractivos de la saga en general, y una banda de sonido compuesta nuevamente por el maestro Martin O'Donell.

GOD OF WAR III

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **DESARROLLO** SANTA MONICA STUDIO **DISTRIBUCIÓN** SCE
SITIO WEB GODOFWAR.COM **FECHA DE LANZAMIENTO** MARZO 2010

PC 360 PSP PS2 **PS3** Wii DS

QUINTO PUESTO

05

0102030405**0**607080910

Muchos usuarios de PlayStation 3 decidieron comprar su consola únicamente para disfrutar de la tercera parte en la saga God of War. Y no es para menos, ya que ha quedado bien claro en la demo lanzada por Sony, que Kratos planea volver con todo a las grandes ligas, compitiendo cara a cara con cualquier otro título del género. Lo cierto es que cuando estén leyendo estas líneas ya faltará aproximadamente un mes para el lanzamiento oficial de una de las apuestas más firmes de Sony para este 2010. God of War III no es un producto que revolucionará el mercado, ni ofrecerá algo demasiado novedoso para los fanáticos del género. Sin embargo, las posibilidades técnicas de la actual consola de Sony permitirán una expansión sin igual de las características determinantes de la saga. Gráficos de otro planeta, más de cincuenta enemigos en pantalla, acción ágil y extrema, son tan sólo algunos de los elementos sustanciales de esta tercera parte. Vayan esperando combates contra enemigos gigantes, acompañados por hordas de cíclopes y demás criaturas mitológicas que deberán ser destruidas mediante la combinación de las distintas habilidades del personaje. Y si tras apreciar los videos o haber probado la demo, los fanáticos aun necesitaban algún otro mimo por parte de los desarrolladores, esperen a enterarse de las distintas ediciones especiales que acompañarán el lanzamiento del juego. No hace falta decir mucho más sobre God of War III, más que todos los fanáticos de la acción trepidante de las pasadas versiones recibirán lo que podría ser tranquilamente uno de los candidatos a juego del año.

GRAN TURISMO 5

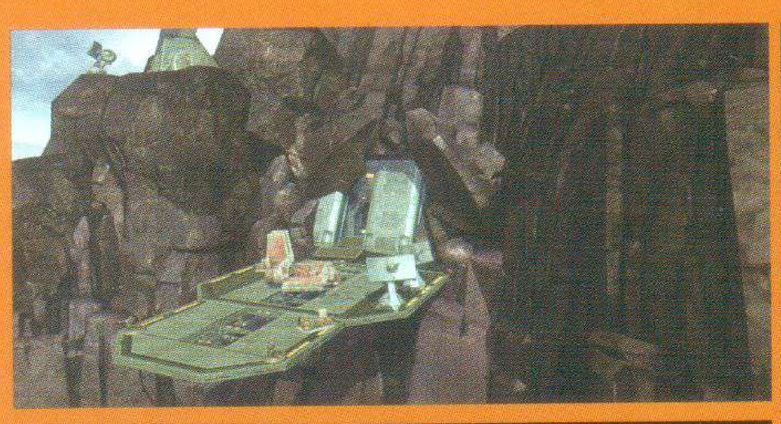
PC 360 PSP PS2 **PS3** Wii DS

04 CUARTO PUESTO

0102030**4**050607080910

GÉNERO CARRERAS/SIMULADOR **DESARROLLO** POLYPHONY DIGITAL **DISTRIBUCIÓN** SCE
SITIO WEB GRAN-TURISMO.COM **FECHA DE LANZAMIENTO** MARZO 2010

Este cuarto puesto también corresponde a una exclusividad para PlayStation 3, y que también configura una de las principales apuestas de Sony para este 2010. Estamos hablando de Gran Turismo 5, quinta parte del simulador de carreras por excelencia en consolas, que tras muchísimos años de desarrollo finalmente hará su aparición en la actual generación de plataformas. Por fortuna todos estos años de desarrollo no han sido en vano, habiendo sido incluidas una serie de novedades de primerísimo nivel. La primera de ellas tiene que ver con el daño que sufrirán los vehículos, que por primera vez en la franquicia constará de un modelo de daños interno o mecánico, y uno externo. Claro está que no todos los vehículos podrán destruirse, debido a que las distintas empresas fabricantes no ven con buenos ojos que sus más recientes autos de paseo terminen hechos añicos tras una serie de choques. De todos modos, el número de vehículos ronda los 1000 modelos, por lo que en cuanto a variedad no tendremos nada de que preocuparnos. Siguiendo con las novedades, por primera vez en la franquicia estarán presentes las licencias World Rally Championship y NASCAR en cuanto a competiciones. Si a esto le sumamos un motor gráfico capaz de dejar con la boca afuera a cualquiera, y un modo multijugador en línea, tenemos como resultado a uno de los juegos más esperados para el corriente año.



PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

TERCER PUESTO 03

0102**03**04050607080910

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

GÉNERO MMORPG **DESARROLLO** BIOWARE **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS
SITIO WEB SWTOR.COM/ **FECHA DE LANZAMIENTO** TBA 2010

El único rol masivo en línea de la lista, es Star Wars: The Old Republic, primera incursión de la aclamada empresa BioWare en el universo de los videojuegos en línea. Claro que no se trata de un producto más del montón, mucho menos de otro intento (y van...) de emular el estilo impuesto por el exitosísimo WOW. Por el contrario, se trata de una idea muy novedosa, que intentará combinar los clásicos elementos del género con una historia de la que podrán parti-cipar todos los jugadores. Es por ello que el estudio viene trabajando con un grupo de doce guionistas desde hace dos años, cuyo objetivo principal es lograr que cada personaje cuente con una trama propia y a desarrollarse mediante la interacción tanto con otros jugadores, como con distintos personajes no jugables. Imagínense las opciones de diálogo y la forma en que transcurre la aventura en clásicos como los dos Star Wars: KOTOR, o el más reciente Mass Effect, pero con el agregado no menor de poder formar parte de un universo del cual participarán millones de jugadores. Obviamente este universo es el de Star Wars, pero alrededor de unos 3500 años antes de los sucesos narrados en las películas. Dentro de este contexto el jugador podrá elegir entre ocho clases, pertenecientes a las dos facciones en puja: la República o el Imperio Sith. Es así como cada una de las clases contará con un argumento de fondo particular, así como con un sistema de moralidad, a partir del cual el jugador podrá moverse libremente en la aventura. Amor, acción, conspiraciones, son sólo algunos de los aspectos que SW: The Old Republic explorará, para dar lugar al rol masivo más esperado de los últimos tiempos. Habrá que ver hasta qué punto los muchachos de BioWare lograrán integrar su clásico estilo narrativo en un género donde la historia por lo general queda relegada a un segundo plano, más si tenemos en cuenta que se trata de su primera experiencia en línea de este tipo. De todos modos, los antecedentes de los desarrolladores y lo visto hasta el momento augura lo mejor para un título capaz de destronar a World of Warcraft si todo sale tal cual lo planeado.

PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

SEGUNDO PUESTO

01020304050607080910

02

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

GÉNERO ESTRATEGIA **DESARROLLO** BLIZZARD ENTERTAINMENT **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION BLIZZARD
SITIO WEB STARCRAFT2.COM **FECHA DE LANZAMIENTO** TBA 2010

Tras más de una década de espera, los fanáticos del estratégico más exitoso de la historia se verán finalmente recompensados. Nos referimos a Starcraft 2: Wings of Liberty, primer título de la saga de Blizzard desde Blood Wars. La razón por la cual ubicamos en primer lugar este título exclusivo de PC, por encima de grandes producciones multiplataformas, se relaciona con lo que el producto original significa para el universo de los videojuegos. Todo fanático del género de seguro ha pasado días enteros aprendiendo a manejar las tres razas disponibles para así poder participar en alguno de los torneos que asiduamente se realizan a escala mundial. Hoy en día puede considerarse a Starcraft como un deporte, más que un juego en sí.

Esta segunda parte no se alejará demasiado de los estándares impuestos en la edición previa, produciéndose una actualización y rebalanceo que se combinará con algunas estructuras completamente nuevas. Sin embargo, hay que diferenciar lo que será la campaña para un solo jugador de lo configurará las partidas multijugador. Para el juego en solitario los usuarios contarán con todo tipo de unidades, edificaciones y personajes especiales que irán en consonancia con la historia que se contará. Por el contrario, el modo multijugador acotará un poco la espectacularidad para realtar el aspecto táctico. La modalidad para un solo jugador contará únicamente con la campaña para los humanos, mientras que Zerg y Protoss deberán aguardar a las expansiones. Esto no implica necesariamente ausencia de complejidad, ya que desde hace varios meses los desarrolladores están dedicados de lleno a agregar contenido y fortalecer un sistema de misiones nada lineal. En definitiva, quienes esperamos la continuación de este estratégico ya podemos dormir tranquilos porque este 2010 nos espera con los brazos abiertos.

MAFIA II

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA/SANDBOX **DESARROLLO** 2K CZECH **DISTRIBUCIÓN** 2K GAMES
SITIO WEB 2KGAMES.COM/MAFIA2 **FECHA DE LANZAMIENTO** MEDIADOS DEL 2010

PC 360 PSP PS2 PS3 Wii DS

PRIMER PUESTO

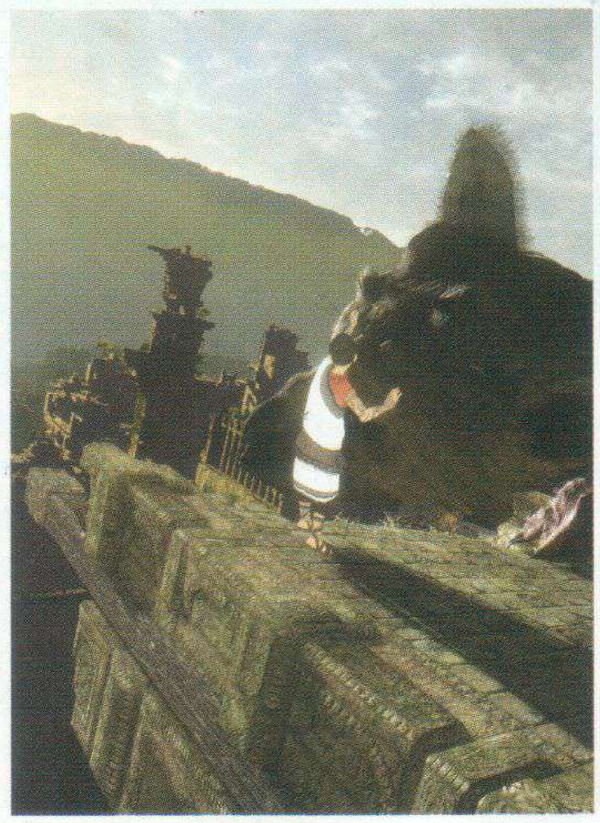
01020304050607080910

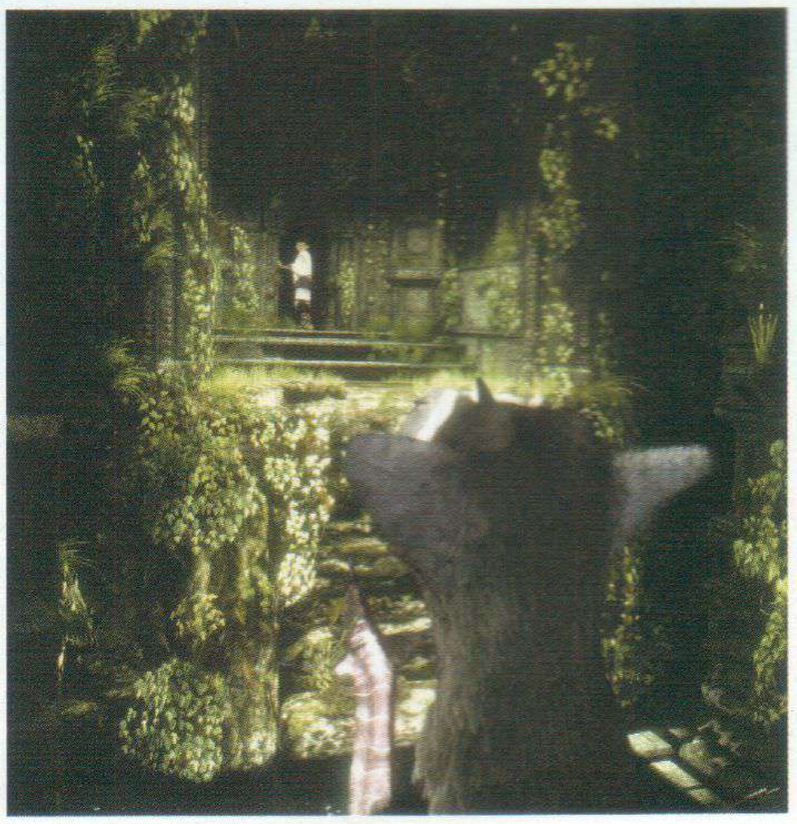
01

Su lanzamiento será casi ocho años después de la triunfal aparición del Mafia original. Si no lo probaron, les comentamos que Mafia: The City of Lost Heaven es considerado por muchos como uno de los mejores juegos de la historia, gracias a su fenomenal guión, y a un estilo de juego abierto, novedoso por aquel entonces. Los ex Illusion Softworks –ahora 2K Czech- nunca dejaron de trabajar en la secuela de esta obra maestra, que hará su aparición entre mayo y julio de este 2010. Naturalmente, uno de los segmentos destacados de esta segunda parte tendrá que ver con la historia a contarse. Daniel Vávra, encargado del guión de la franquicia, ha escrito más de 700 páginas de contenido, protagonizadas por un joven hijo de inmigrantes sicilianos, llamado Vito Scaletta, quién, tras combatir en la Segunda Guerra Mundial -en claro homenaje a Michael Corleone-, decide comenzar a hacerse una reputación dentro del mundo del hampa. Para eso deberá interactuar con representantes de las tres familias dominantes en Empire Bay, una ciudad que combinará elementos de New York, San Francisco, Chicago y Detroit. Lo interesante es que si bien habrá un argumento principal, las distintas decisiones del jugador afectarán de forma notable los acontecimientos venideros, llegando a cambios estructurales que incluso podrán modificar el final de la aventura. Justamente una de las intenciones de los desarrolladores es la de ofrecer total libertad al usuario en la toma de decisiones. Los vehículos en Mafia II incluso podrán personalizarse. Estos detalles y muchísimos otros que no podemos mencionar por falta de espacio hacen de Mafia II el juego más esperado para este 2010 y una oferta que no podremos rechazar.

The Last Guardian

NOTA: NIGROMANTE
CONVIRTIENDO UNA GOTA EN UN MAR DE NOTA

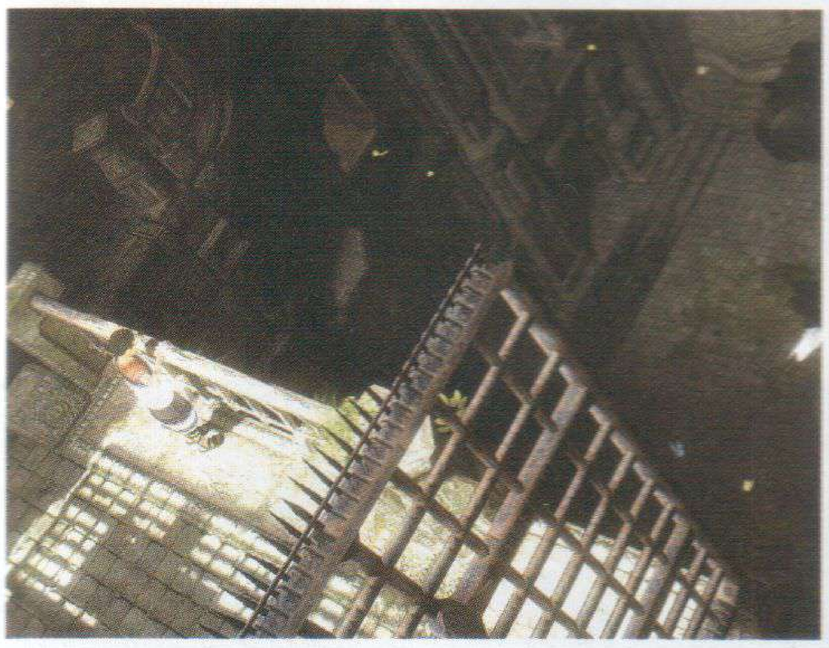


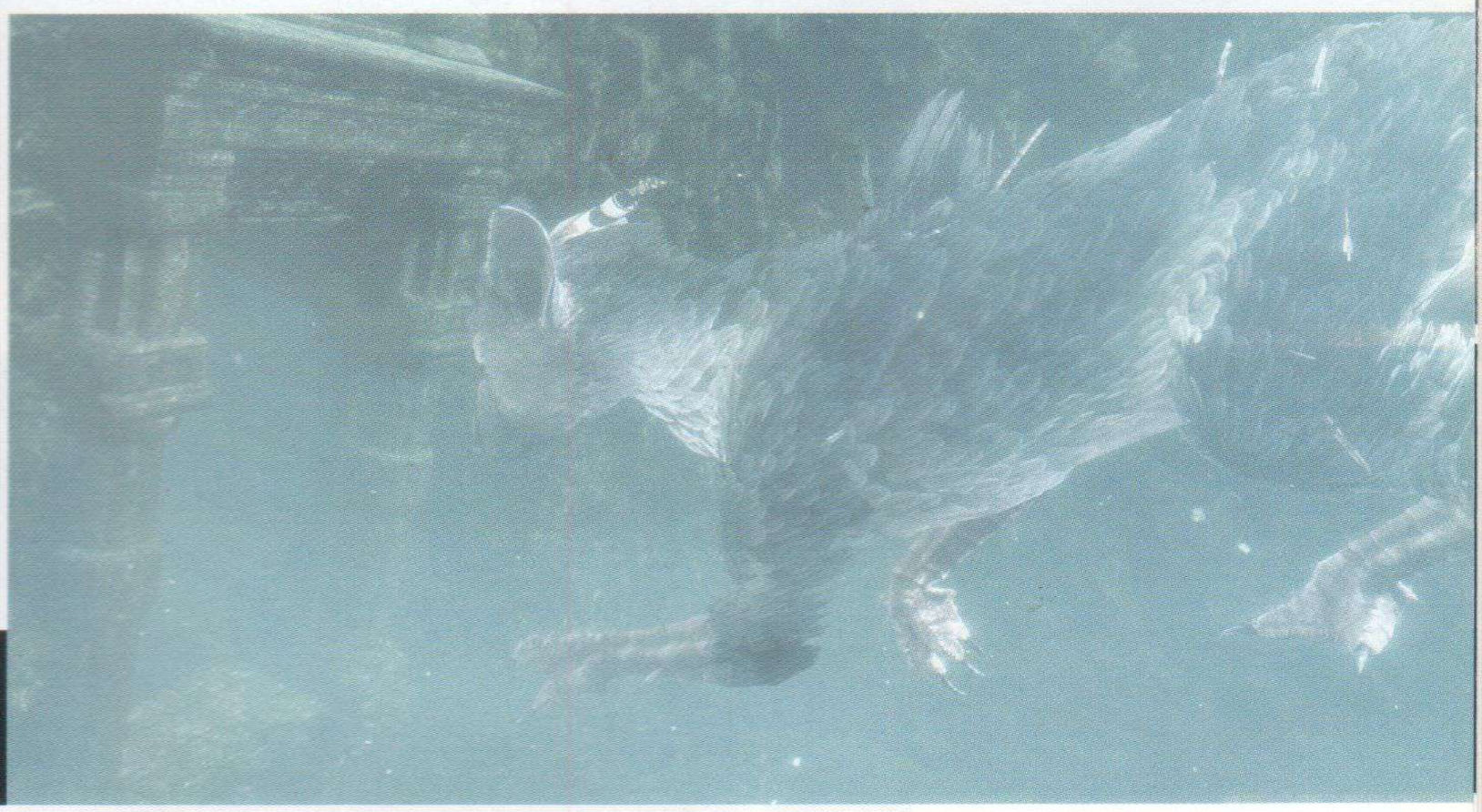


Durante la conferencia de prensa de Sony en la E3 2009, fuimos abrumados por un trailer que, pese a haberse filtrado por internet un tiempo antes de su proyección oficial, supo sorprender y cautivar a un gran público por su encantadora premisa, cuya propuesta, si bien se mantiene aún hasta la fecha detrás de un velo de misterio, demostró poseer esa labor creativa, tan mágica y onírica, que tanto caracterizó a los anteriores juegos de Team ICO, convirtiéndose instantáneamente en una de las exclusividades más esperadas del catalogo venidero de PS3. Y es que precisamente, uno de los aspectos que tanto promueven el entusiasmo de los usuarios, es el legado que el equipo desarrollador tiene en su haber. Con tan sólo dos juegos, Team ICO supo deslumbrarnos de manera más contundente que otras tantas compañías en los últimos diez años, sea por la peculiar y atractiva fórmula de sus creaciones, como por el soberbio contenido artístico que desbordaban en todos sus aspectos, y que hacían de la jugabilidad un verdadero estímulo para los sentidos.

De este modo, The Last Guardian (originalmente conocido bajo el nombre de Trico) se presenta como la tercera entrega de esta peculiar serie de juegos, si es que puede definirse como tal, ya que los primeros dos títulos, ICO y Shadow of The Colossus, no estaban oficialmente vinculados entre sí, a pesar de presentar varias referencias el uno respecto al otro. Muy poca información se ha dado a conocer

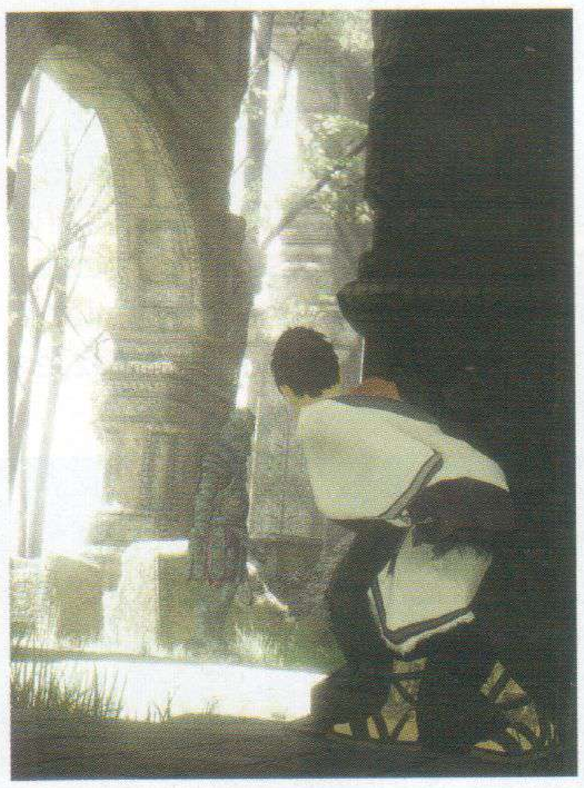
respecto a este título, y su creador, Fumito Ueda, se mantiene muy reservado a la hora de revelar nuevos detalles, y casi todo lo que se comenta, o se especula, sólo es referente a lo que se pudo apreciar en el trailer. Por lo visto, el argumento del juego girará en torno a la relación entre un niño y una inmensa criatura alada, de apariencia similar a un grifo, aunque con un rostro gatuno realmente expresivo, y muy emotivo, que ablandará el corazón de los más duros. Pero lo más interesante, y uno de los aspectos que más se resaltan en el video, es el hecho de que la interacción entre ambos personajes será el pilar sobre el cual estará basada la jugabilidad. Ya hemos podido apreciar durante el trailer que habrá tramos al estilo plataformas, en donde controlaremos al niño bajo una vista en tercera persona, saltando obstáculos y trepándonos de manera similar a cómo lo hacíamos en ICO, pero a su vez, en



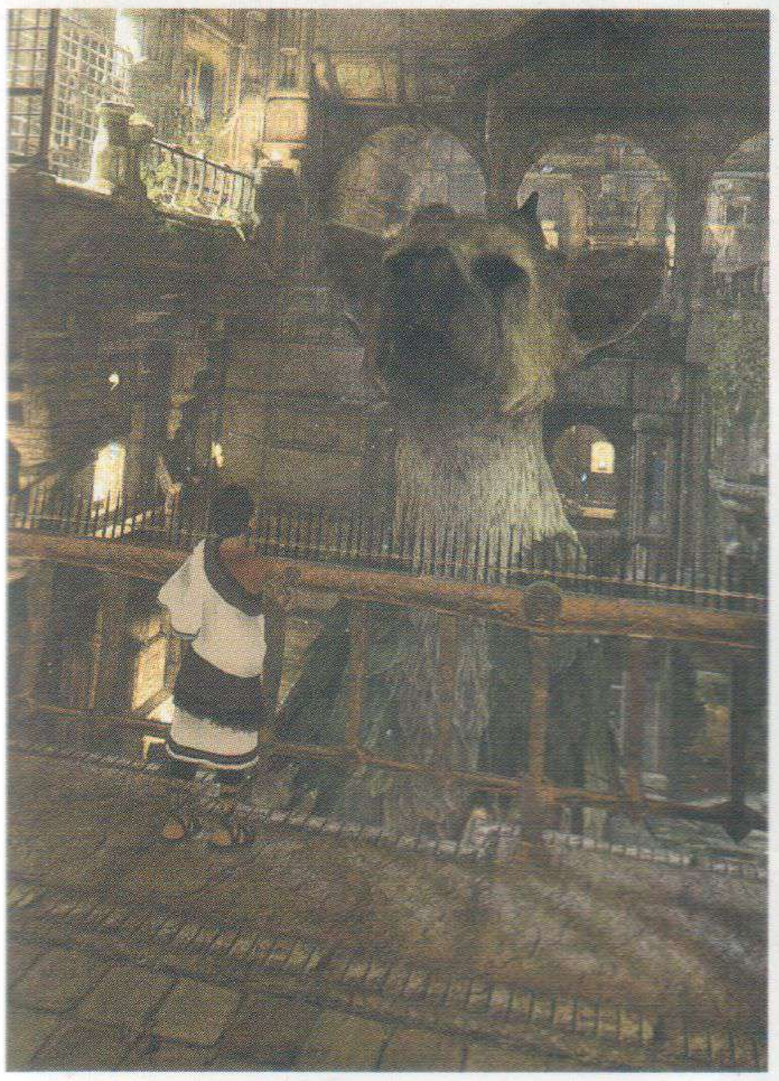


determinados segmentos, el niño se subirá a espaldas de la bestia para utilizarla como transporte, o podrá treparse sobre la misma para acceder a determinados lugares, de otra manera inalcanzables, algo que inevitablemente, no podemos dejar de relacionar con el segundo título de este estudio: Shadow of The Colossus.

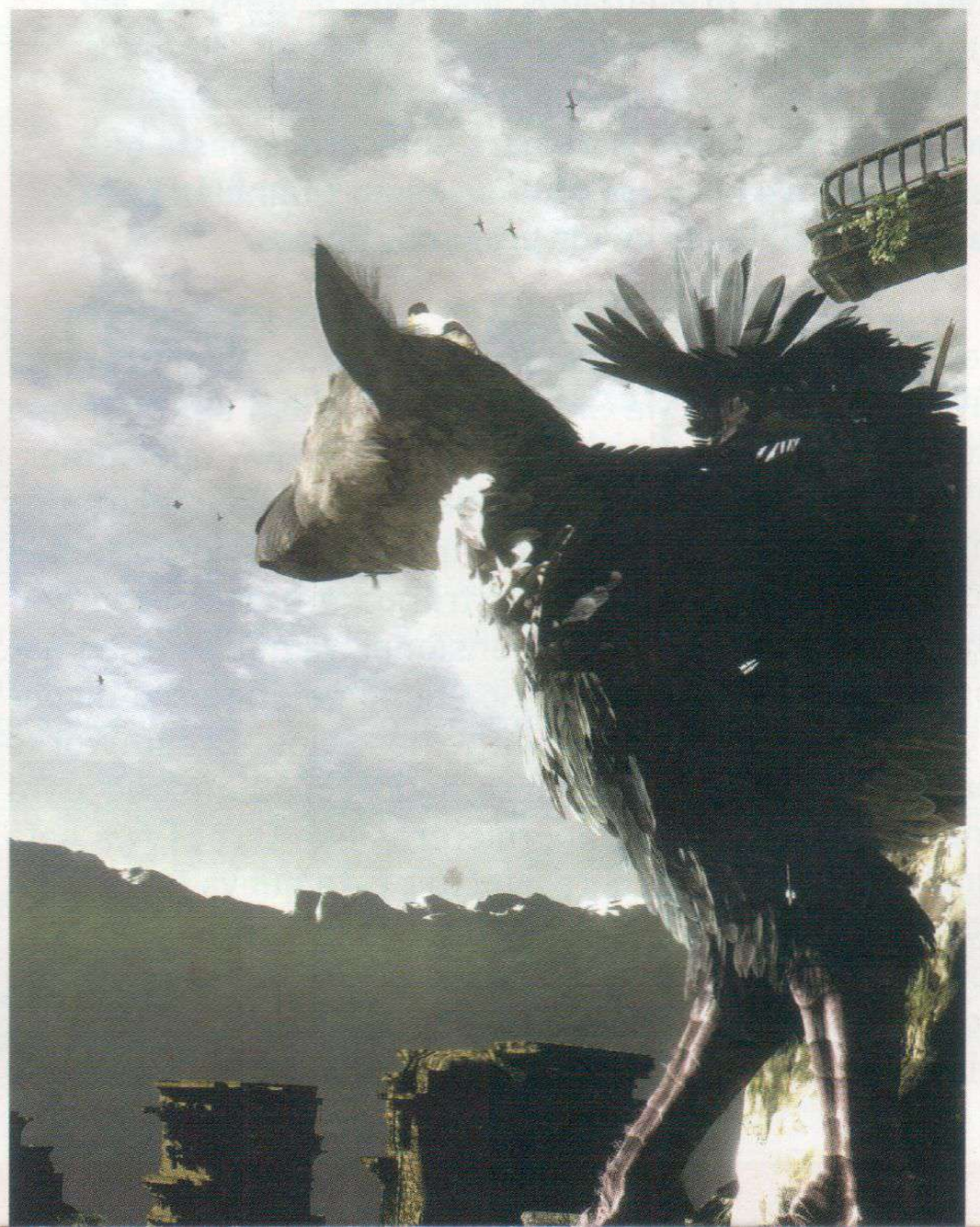
Según palabras del mismísimo Fumito Ueda, el protagonista deberá prever y aprovechar el comportamiento de la criatura para resolver los diferentes puzles, pero además de intentar domesticarlo, también deberá cuidar de él, como por ejemplo alimentándolo o extrayendo de su cuerpo las flechas y lanzas con las que haya sido herido por los enemigos. Y es que al parecer, la exploración por los desolados y melancólicos parajes, que ya son marcas registrada de Team ICO, nos llevarán a enfrentarnos a un grupo de guerreros en armadura, cuya misteriosa intención parece ser la de capturar, vivo o muerto, a nuestro peculiar compañero alado. Es imposible aún determinar el enfoque final que tomará el juego, pero todo apunta a la probabilidad de que con The Last Guardian, Ueda esté intentando combinar los mejores elementos de sus dos juegos previos, y el sólo hecho de intentarlo, nos confiere muchísimas expectativas.



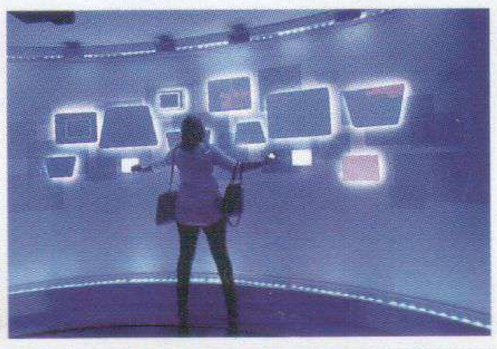
A diferencia de ICO y Shadow of The Colossus, The Last Guardian estará potenciado por un completo motor de física. Según palabras de Ueda, la escena del trailer en donde se muestra al niño lanzándole un barril a la criatura, quien luego lo destroza con su pico para devorar lo que hay en su interior, está completamente basado en dicho motor. De este mismo modo, se utilizará el motor de física para recrear el efecto del viento en el plumaje de la criatura, que será modelado independientemente por cada pluma.

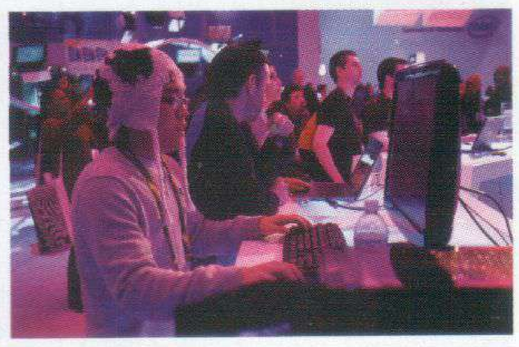


Los desarrolladores parecen estar tomándose muchísimo trabajo sea para la ambientación como para el diseño de la criatura, haciendo hincapié en el lazo emotivo que unirá a ambos personajes, con la notable intención de generar una gratificante sensación de dependencia y afecto hacia nuestro compañero, algo que ya habíamos experimentado con el primer juego, entre ICO y Yorda, como también en Shadow of The Colossus, en compañía de nuestro fiel corcel. De más está decir que el apartado gráfico de The Last Guardian luce por demás soberbio, y al parecer, también lo será su banda de sonido, compuesta por una melodías estremecedoras, dignas de cualquier largometraje fantástico que haya pasado por la pantalla grande. Sin duda, uno de los títulos de PlayStation 3 más esperados para estos años venideros, cuya fecha de lanzamiento, lamentablemente, aún sigue siendo una incógnita.



Entre el 7 y el 9 de enero, mientras gran parte de los argentinos se encontraba panza para arriba disfrutando de unas merecidas vacaciones en la costa, se celebró en Las Vegas una de las exposiciones más importantes del mundo. Nos estamos refiriendo a la CES 2010, también conocida como el Show de la Electrónica de Consumo, y que viene realizándose desde el año 1967. A diferencia de los que sucede con otras exposiciones que periódicamente nos encargamos de cubrir en esta revista, los videojuegos no fueron el centro de atención en esta expo, sino la tecnología en sí misma.

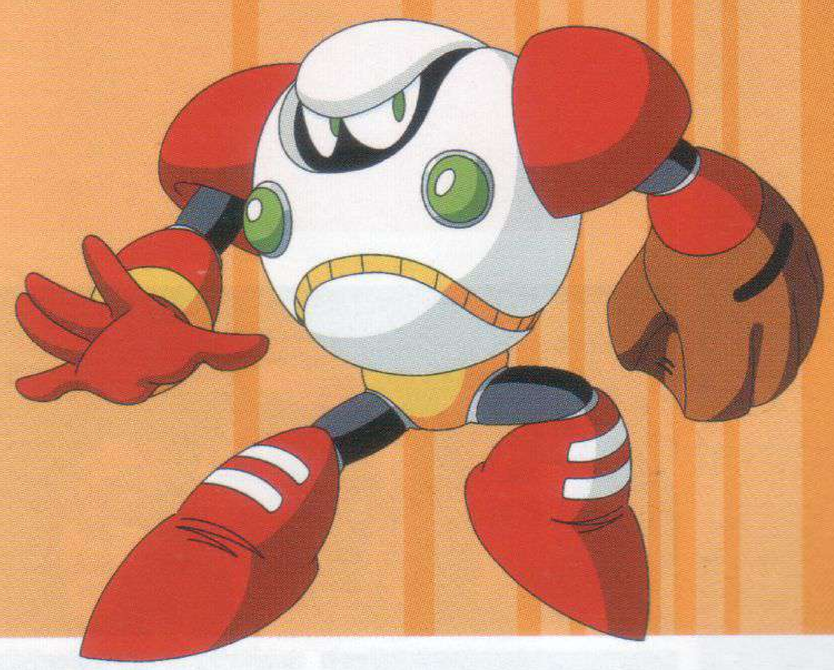




Como suele suceder, fueron presentados distintos prototipos, así como avances tecnológicos impensados hasta hace tan sólo unos meses, y que muchas veces no llegarán a ser fabricados masivamente. Sin embargo, todo lo mostrado sirve para enterarnos hasta qué punto ha evolucionado la industria en los últimos años, y también para anticipar lo que estaremos recibiendo en los próximos meses.

Entre los principales destacados de la expo estuvieron, como viene siendo ya costumbre, las nuevas pantallas, que incluyen desde tecnologías de iluminación LED y OLED, incluyéndose compatibilidad con el contenido tridimensional, que tan de moda está en los últimos meses. Empresas de la talla de Sony, Panasonic y LG presentaron modelos con soporte tridimensional, cuyos grosores pueden incluso no superar los 6,7 milímetros. Sumado al 3D, también hemos podido observar diversos televisores con conexión a Internet, capaces de brindarles la posibilidad a los usuarios de conectarse vía Skype sin necesidad de tener una computadora. A esto hay que sumarle los distintos convenios realizados por las compañías más importantes de la industria para proveer contenido tridimensional, ya que se imaginarán que no abunda el material disponible. Sin ir más lejos, DreamWorks se comprometió con Samsung para ese fin, mientras que DirecTV ya está pronto a incluir esta nueva tecnología a su larga lista de servicios.

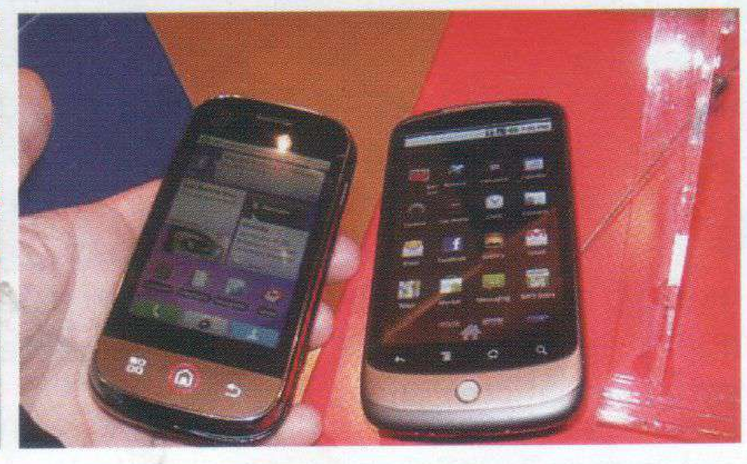
Antes de pasar a analizar algunos detalles curiosos o particulares que tuvo la exposición, es necesario hablar de las principales novedades en torno a portátiles. A lo largo de los últimos años hemos recibido las llamadas netbook, computadoras personales livianas y de reducido tamaño, ideales para transportar de un lado a otro. Estos dispositivos vienen aumentando su popularidad día a día, incluso en nuestro país, donde ya comienzan a ser utilizados en distintas universidades. Lo cierto es que en esta CES 2010 fueron presentadas una infinidad de tabletas, es decir, unas computadoras portátiles en concepto similar a las netbooks, pero con pantalla táctil, orientadas a la creación y reproducción de contenido multimedia. Y si bien muchos analistas dudan de la practicidad de estas tabletas, llegando incluso a caratularlas de "moda pasajera", distintas empresas se dieron el lujo de presentar sus más recientes modelos, incluyendo una colaboración entre Microsoft y HP. Sin embargo, el gran ausente en la exposición fue Apple, que dejó para más adelante la presentación de su tableta que, según afirman, estará un paso por encima de sus competidores, como Dell, MSI o HP. Como si esto fuera poco, Lenovo presentó dos dispositivos con los que planea alejarse de lo ya visto en el mercado, llegando a imponer una nueva denominación: los "Smartbooks". Se trata ni más ni menos que una combinación de los rasgos más salientes de las mencionadas netbooks, con las posibilidades de un smartphone y la pantalla táctil de las tabletas. Este híbrido tiene como función principal la de facilitar las conexiones a Internet y el transporte de contenido multimedia, ha sido respaldado también por Hewlett Packard, empresa que lanzará al mercado su Smartbook más adelante en este 2010.



CONSUMER ELECTRONIC **SHOW**

CES2010

Apuntando al **Futuro**



CELL TV
LA REVOLUCIÓN EN TELEVISORES

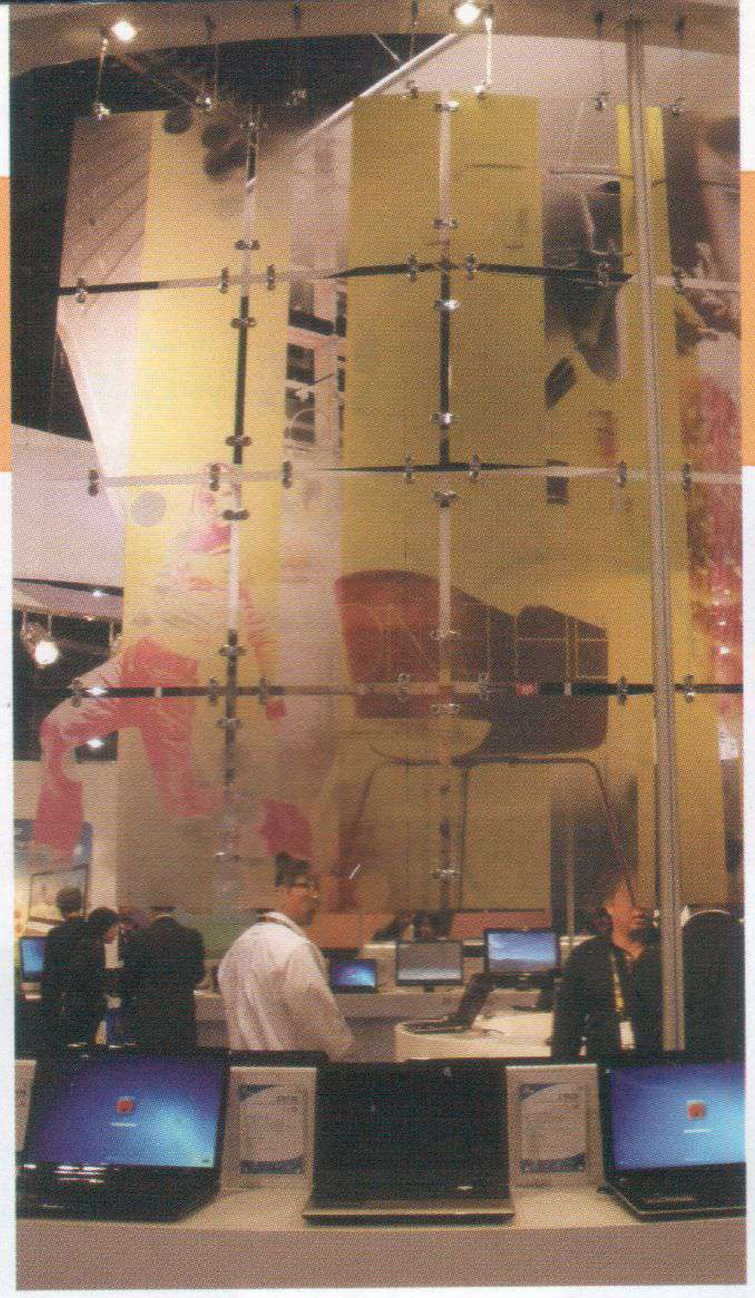
Si bien compañías como Samsung se dieron el lujo de mostrar sus nuevas tecnologías en televisores y dejar con la boca abierta a todo el público, merece un párrafo aparte la línea Cell TV de Toshiba. Esta nueva línea de televisores se caracteriza por incorporar un sinnúmero de posibilidades a las cuáles el usuario podrá acceder directamente desde la pantalla. El procesador Cell, compuesto por ocho núcleos, garantiza un margen suficiente para dar vida a las distintas aplicaciones propias de esta nueva generación en televisores sin sobrecargarse. A su vez, se han mostrados distintas funciones novedosas, tales como la conversión de contenido bidimensional en tridimensional, así como una mejora en los videos que podrán observarse directamente desde Internet. Para el final hemos dejado lo mejor, ya que esta nueva línea de televisores incorporará un sistema de reconocimiento corporal que permitirá controlar las distintas funciones mediante movimientos, y sin la necesidad de utilizar un control remoto. La idea de Toshiba y de sus competidores es incorporar en una pantalla todo tipo de funcionalidades que en la actualidad requieren de al menos dos dispositivos interconectados. Este tipo de televisores que ofrecen la posibilidad de conectarse a Internet vía Wi-Fi, entre muchas otras opciones, estarán disponibles en ediciones de hasta 66 pulgadas.

WIRELESS HD

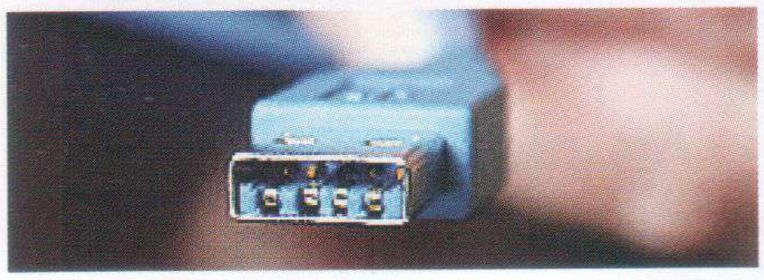
Una de las quejas usuales entre quiénes desean disfrutar de las últimas tecnologías de audio y video en su propio Home Theater es lo engorroso que resulta el cableado. Es así como muchas veces la estética y la practicidad se resienten cuando deben combinarse, por ejemplo, un sintoamplificador, ocho parlantes, tres consolas de videojuegos, un reproductor de blu ray, etcétera. Para intentar solucionar este inconveniente llega al mercado la tecnología Wireless HD, capaz de transmitir contenido de alta definición –como si se tratase de un cable HDMI- de forma inalámbrica. Muchos de los próximos dispositivos que saldrán al mercado incluirán soporte para esta tecnología que promete ahorrarnos más de un dolor de cabeza al momento de armar nuestro preciado Home Theater.

LIBROS ELECTRONICOS
EL OCASO DEL PAPEL

Mucho se ha hablado en los últimos meses de los llamados libros electrónicos. Esto se debe al éxito del Amazon Kindle, cuya versatilidad y respaldo editorial lo ha convertido en una compra casi obligatoria para todo estudiante americano. A eso hay que sumarle el hecho de que los libros digitales están costando considerablemente menos que los impresos, he incluso es posible adquirir títulos de difícil acceso en las librerías. Teniendo en cuenta esta situación, distintas empresas se han lanzado a la caza de este nuevo mercado, dominado por el momento por Amazon. La CES 2010 proporcionó el marco ideal para la presentación de los libros digitales de Samsung, con soporte wi-fi que vendrán en modelos de seis y diez pulgadas, así como del iRiver Story. Otras compañías, como Plastic Logic, mostraron sus productos, algunos de ellos capaces de reproducir un más que importante número de documentos, y también ciertos prototipos de dispositivos que incorporan la tecnología de la llamada tinta electrónica. Parece ser que en los próximos meses estaremos recibiendo libros electrónicos capaces no sólo de albergar distintas obras clásicas, sino también todo tipo de formatos multimedia.

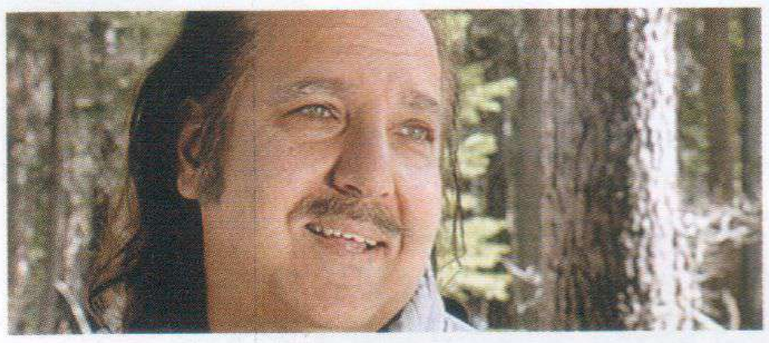


USB 3.0



Una de las novedades más importantes presentadas en la convención tiene que ver con la nueva tecnología USB 3.0, que en los próximos meses estará reemplazando por completo a la actual. Las principales mejoras tienen que ver con un menor consumo y una velocidad hasta diez veces mayor en comparación con los clásicos USB 2.0. Para realizar esto, se agregó un nuevo punto de contacto a los cuatro ya disponibles, siendo dos para transmisión de datos, dos para recepción y uno para suministro de energía. Desde el vamos, Western Digital ha confirmado que sus rígidos portátiles contendrán esta nueva tecnología, que afortunadamente será compatible con los puertos 2.0.

JUBILACIÓN
PARA RON JEREMY



Así como miles de personas disfrutaban en Las Vegas de las maravillas de la tecnología, en la misma ciudad y al mismo tiempo se realizaba la AVN Adult Entertainment Expo, es decir, una de las exposiciones más grandes dentro del mundo de la pornografía. Es así como Ron Jeremy, una de las leyendas del porno, tuvo tiempo de acercarse a la CES 2010 para decir que las empresas pornográficas estaban haciendo un gran esfuerzo en difundir nuevas tecnologías para impedir el acceso de Internet a menores. Y así como si nada, también tuvo tiempo para decir que los videojuegos violentos son una peor influencia para los niños que el porno mismo. Desde la redacción de Loaded, le recomendamos a Ron Jeremy seguir utilizando su boca para lo que mejor sabe hacer, en lugar de realizar declaraciones carentes de sustento, y que difícilmente puedan soportar un mínimo de análisis.

MASS EFFECT 2

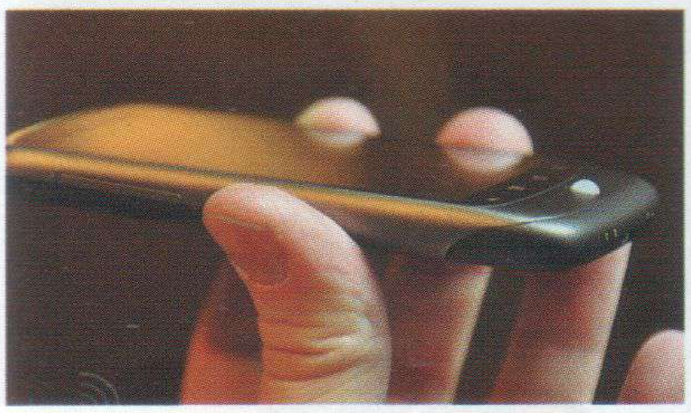
Mientas ustedes leen estas líneas, nosotros nos estamos encargando de probar todo y cada uno de los detalles del genial Mass Effect 2, cuyo lanzamiento estaba planeado justo unos días después del cierre de redacción. De todos modos, la gente de BioWare se encargó de generar expectativa con respecto a la tercera y última parte de la trilogía, cuyo lanzamiento aun no tiene fecha definida. Por lo pronto ya sabemos que los guionistas ya comenzaron a delinear lo que será una conclusión épica, cuya finalidad será la de atar todos los cabos sueltos del argumento, siempre teniendo en cuenta las decisiones tomadas por los jugadores a lo largo de los primeros dos juegos de la franquicia. Cuando se les preguntó a los desarrolladores sobre la posibilidad de lanzar la tercera parte para una hipotética nueva consola de Microsoft, ellos respondieron que su intención es la de cerrar la saga en la misma consola en donde la supieron empezar. Otro tema interesante tiene que ver con el contenido descargable de la segunda parte, que comenzará a estar disponible dentro de muy poco. No solo eso, sino que desde el momento del lanzamiento hasta la aparición en el mercado de Mass Effect 3, serán lanzados un sinnúmero de mejoras y agregados, como para seguir expandiendo el ya de por si enorme universo creado por BioWare.

BLACKBERRY
PRESENTER

Tanto en el mundo académico como empresarial, la utilización de diapositivas para la presentación de proyectos o ponencias se ha convertido en algo natural en los últimos años. Sin embargo, aun hoy en día resulta un tanto engorroso llevar una notebook para realizar las presentaciones. Sin mencionar, obviamente, al proyector y demás. Es por ello que los usuarios de Blackberry a partir de este mes podrán disfrutar de las bondades de un accesorio llamado Blackberry Presenter, y que permitirá dar vida a presentaciones realizadas en Power Point directamente desde el celular en cuestión. Este pequeño dispositivo cuenta con conexiones VGA y S-Video, y su precio será de USD 199.

GOOGLE
NEXUS ONE

Otro de los bebés de la exposición fue el nuevo celular de Google, llamado Nexus One, y que según sus creadores no viene a reemplazar al iPhone, sino a convivir con él. La exposición realizada en Las Vegas coincidió con el lanzamiento al mercado del smartphone en cuestión, por lo que gran parte de las miradas se centraron en este nuevo dispositivo. Entre las características que ofrece esta preciosura se incluye el soporte para video en alta definición (hasta 720p), gracias a las posibilidades del procesador Snapdragon, junto con una cámara de fotos de 5 megapixels y flash LED. A todo esto hay que sumarle soporte para Wi-Fi, TrackBall, pantalla de 480x800 px touchscreen con soporte para tareas múltiples (sin habilitar de fábrica) y memoria interna de 512mb expandible a 32GB En cuanto al sistema operativo, Nexus One utiliza el tan famoso sistema libre Android.



MEGA MAN 10
EN MOVIMIENTO

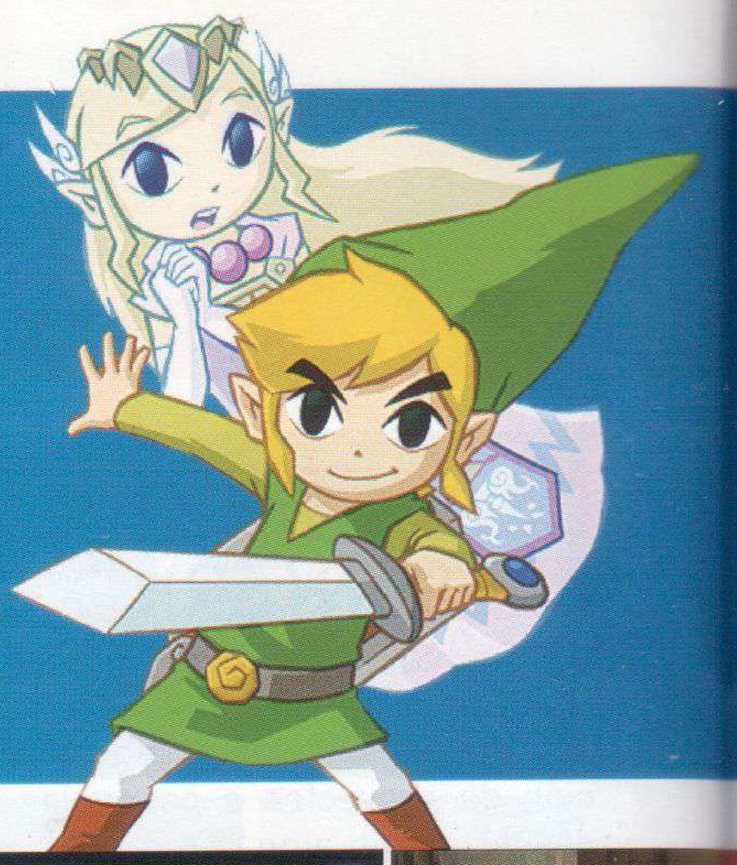
Tras el colosal éxito de la novena entrega de la franquicia, que puede ser adquirida para todas las plataformas vía Internet únicamente, Capcom ha decidido presentar lo que será el tan esperado Mega Man 10. Con una fecha de lanzamiento tentativa para Marzo del corriente, los jugadores nuevamente deberán ponerse en las botas del legendario héroe, en su ultra difícil cruzada. Ultra difícil en el sentido de que muy pocos son los jugadores que han podido dominar a la perfección la última entrega, en virtud de su extremo nivel de dificultad. Para solucionar este pequeño inconveniente, se ha incorporado el clásico "Easy Mode", como para no dejar a nadie afuera de tan fascinante experiencia. Gráficamente se mantendrá el estilo fiel a los 8 bits que hicieron famosa a la saga, por lo que los fanáticos pueden dormir tranquilos y esperar con ansias el lanzamiento oficial.

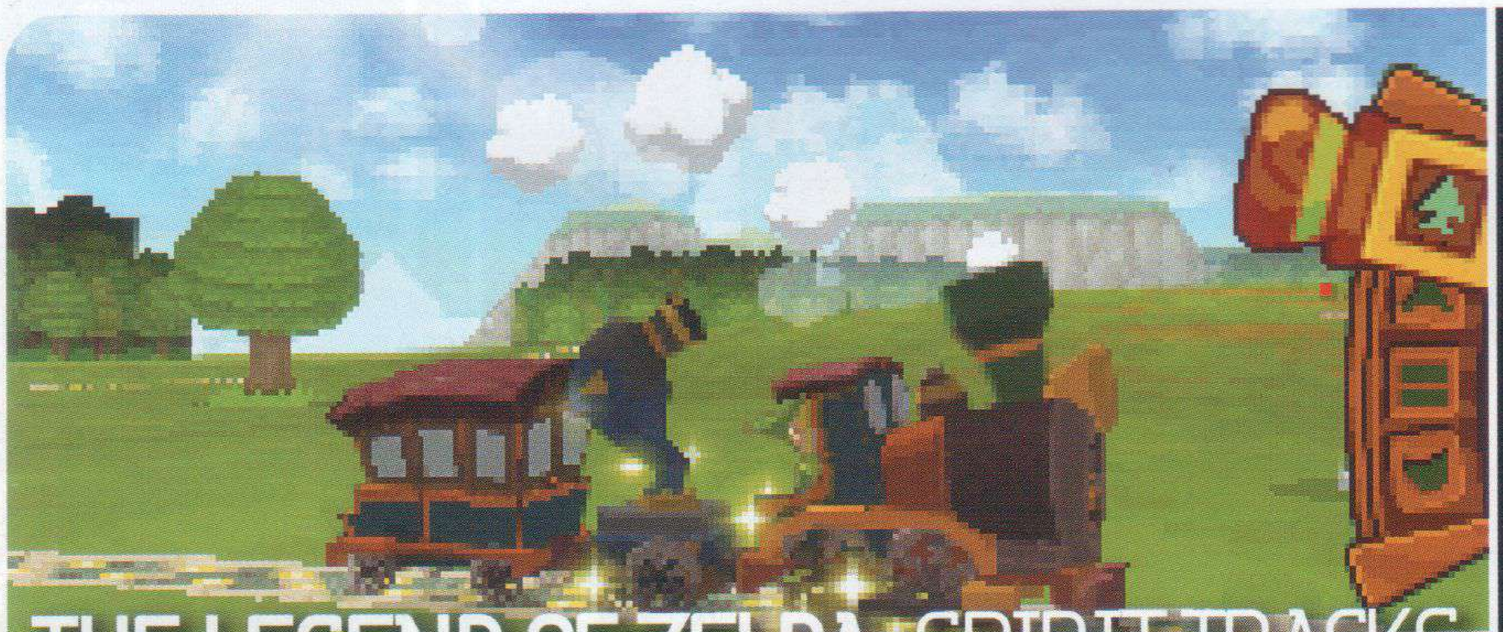
PROJECT NATAL
CADA VEZ MAS CERCA

Mucha fue la expectativa generada con la presentación de Project Natal por parte de Microsoft. Para los que no saben de lo que estamos hablando, les comentamos que se trata de un complemento para Xbox 360 que evaluará el comportamiento físico del jugador, quien podrá controlar distintas aplicaciones (juegos principalmente) mediante movimientos coporales sin la necesidad de utilizar un pad. En su presentación, la gente de Microsoft ha dejado bien en claro que el futuro de su plataforma se centrará en el desarrollo de distintos juegos con soporte para Natal, por lo que de momento no recibiremos noticias sobre una eventual nueva consola. No sólo eso, sino que además se han realizado una serie de críticas a la política de Nintendo, basada –según los voceros de Microsoft- en dejar que distintas compañías desarrolladoras exploten su tecnología basada también en movimientos, a través de la creación de juegos demasiado simples y carentes de profundidad. Por último, también trascendieron algunos datos importantes durante la expo, como que el dispositivo analizará los movimientos que se produzcan en la habitación unas 30 veces por segundo, y que la fecha de lanzamiento está prevista para el último cuarto del presente año.

ANALISIS

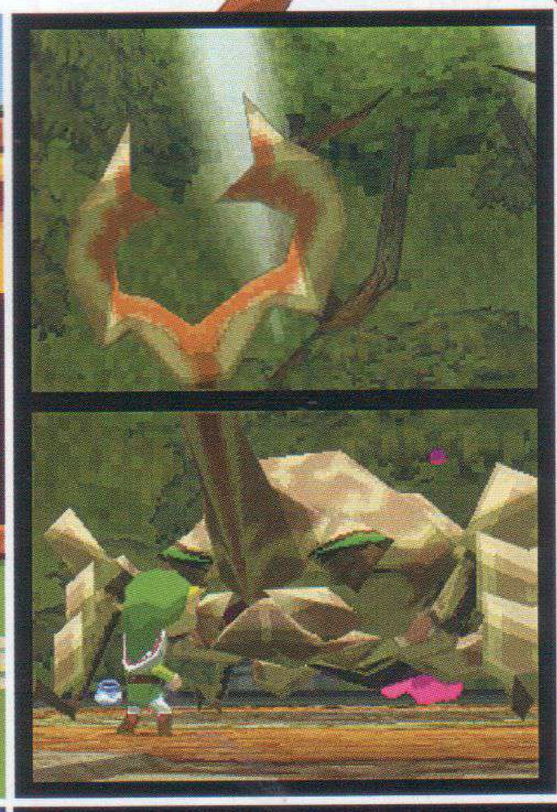
TODAS LAS NOVEDADES EN FICHINES, ANALIZADAS SIN CONCESIONES

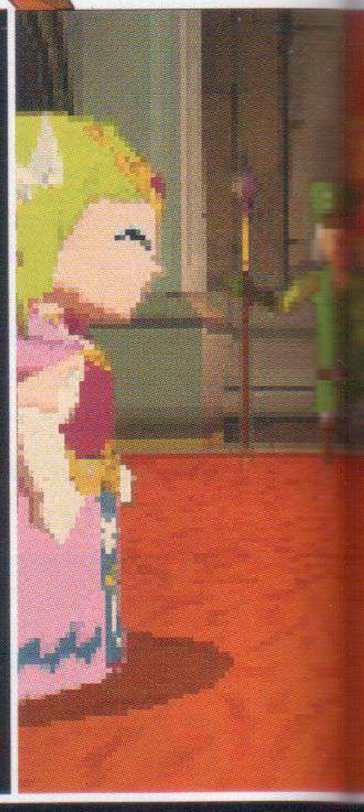




THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

SU ATENCIÓN POR FAVOR, METROVIAS INFORMA...





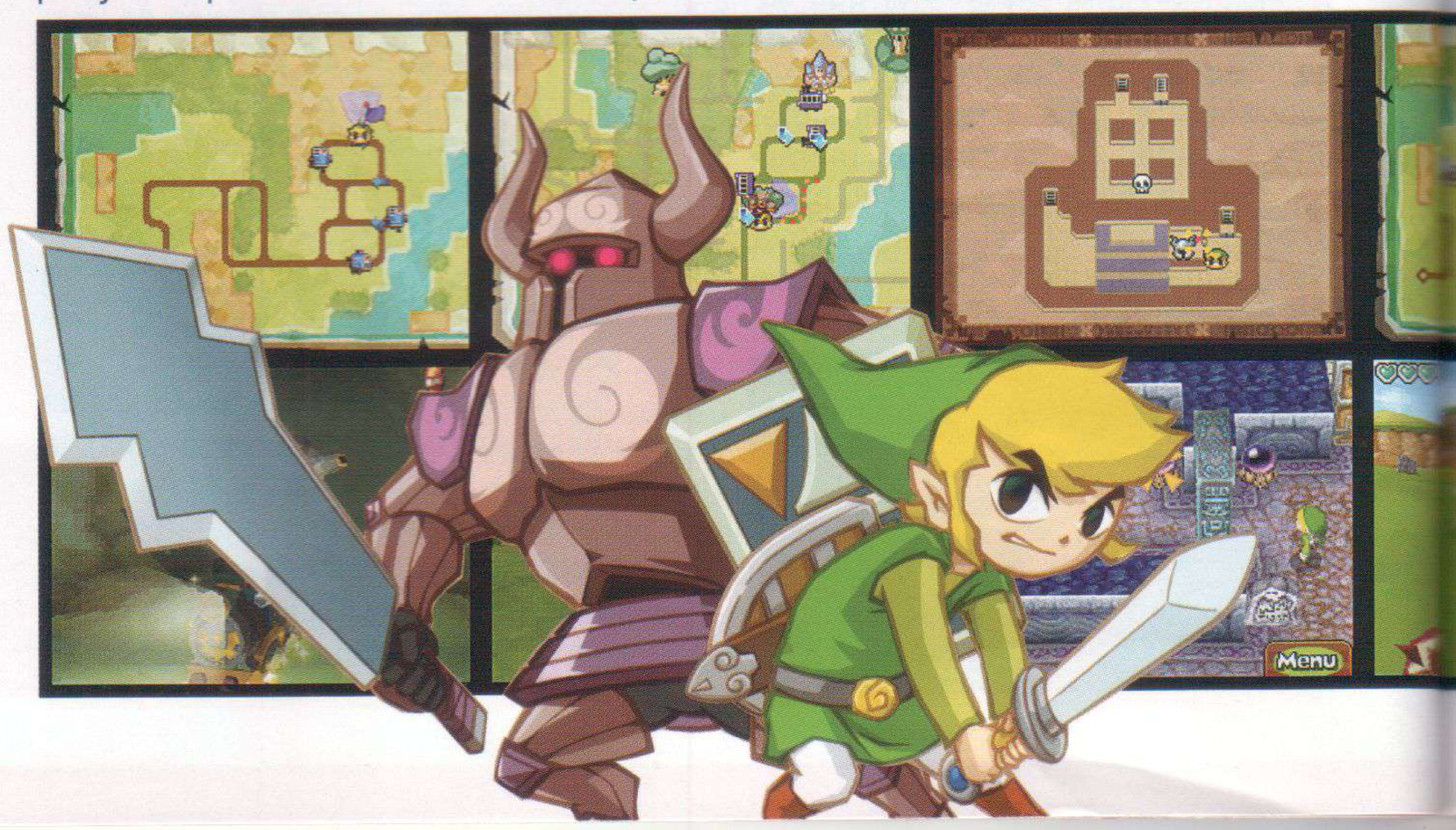
GÉNERO ACCIÓN / AVENTURA **COMPAÑÍA** NINTENDO **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO
LINK WWW.ZELDA.COM/SPIRITTRACKS **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES

[DS]

"DISCULPE CANGREJO, BUSCO A LA GORDA, ¿USTED NO LA HABRÁ VISTO?"

A pesar de tener todos los elementos que hacen interesante a un Zelda, con un valor de producción bastante elevado para un título de DS, Phantom Hourglass no estaba a la altura del resto de la saga, específicamente por su baja dificultad y poca inspiración en la parte de navegación. Por suerte Nintendo decidió descartar el modelo impuesto en ese juego, presentando algo completamente único con Spirit Tracks... ¿perdón, cómo dicen? ¿Qué es prácticamente lo mismo? No puede ser, si Link ahora va en un trencito. Oh. Ya entiendo, muy astuto de parte de los desarrolladores, por un momento me lo creí. Spirit Tracks es IGUAL a Phantom Hourglass, una especie de expansión en donde Nintendo nos dice "le pifiamos en tal y tal cosa, así que las arreglamos y sacamos uno nuevo". El control sigue siendo totalmente con la pantalla táctil, sencillo, pero de alguna manera lograron que funcione peor que en Phantom Hourglass. Para explicarlo nos tenemos que ir un poco por las ramas. Verán, la historia se ubica alrededor de 100 años después de los sucesos de Wind Waker y Phantom Hourglass, en la tierra donde se creó el nuevo reino con la descendencia de Tetra. La cuestión es que este reino vive comunicado por vías de tren, que no son otra cosa que las cadenas terrenas que mantienen a un potente demonio encerrado bajo tierra. Unos enemigos conspiran para soltar esa fuerza malévola –y por eso comienzan a desaparecer las vías- utilizando el cuerpo de Zelda, dejando el alma de la pobre princesa vagando por el mundo junto al nuevo Link, que no es otra cosa que un pobre pibe que se acaba de recibir de maquinista. Por ende controlamos a dos personajes a la vez: Zelda y Link. En teoría está bárbaro, cada uno tiene su papel bien definido y se necesitan mutuamente para sortear las dificultades. Esto no lleva al control. Link se sigue controlando de la misma forma, pero Zelda requiere que le tracemos el camino que va a seguir. Ocurren dos problemas. El primero es que a veces la pantalla se llena de íconos (para llamar a Zelda, para seleccionarla, el trazado, para volver a Link), y ya siendo lo impreciso que es el control táctil (suele suceder que queremos atacar a un enemigo y terminamos leyendo un cartel o levantando un piedra), en el fragor de la

Nuevamente contamos con modos multijugador. Uno permite intercambiar partes para personalizar el tren. El otro es para enfrentarnos en una loca carrera por juntar pedazos de trifuerza, aunque este no es muy interesante.



EN EL PROXIMO NUMERO...

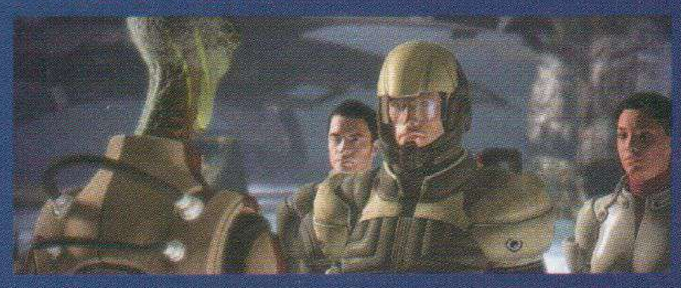
DANTE'S INFERNO

¿Una increíble aventura gráfica? No, un juego de acción en donde Dante baila cachete con cachete y pechito con pechito con la muerte. Y esa es la parte que más representa al libro.

BIOSHOCK 2

Como bien dice Fareh, bajo el mar la vida es más sabrosa, así que retornamos a las aventuras submarinas, esta vez bajo la escafandra de un Big Mac Daddy Brieva, o algo así.

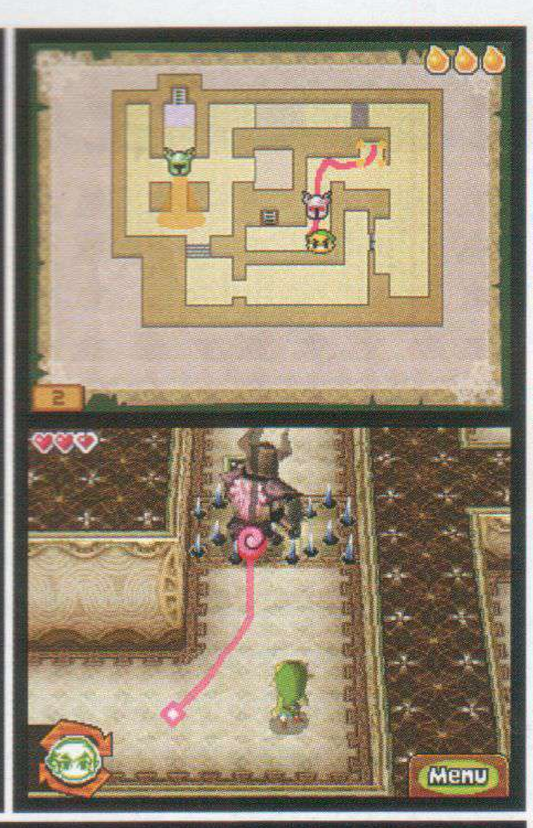
MASS EFFECT 2



Regresa el efecto masita, que es como el efecto mariposa pero más rico. Esta vez, en el espacio la vida es más sabrosona, aunque esperemos que ahora se pueda optar por usar la escalera.

"¡DALE ZELDA! ¿NO TE QUERÉS CASAR CONMIGO?

LOS LINKS MULTICOLORES DURANTE UNA PARTIDA MUTIJUGADOR



"SIGA LA RAYA, PRINCESA"

"ENANO VERDE, CONMIGO NO TE HAGÁS EL LOCO PORQUE TE QUEMO"

↑ GRÁFICOS, DIVERSIDAD, EL DISEÑO DE LOS NIVELES, LA HISTORIA.

↓ DIFICULTAD Y CONTROL INCONSISTENTES.

8.5
A TODO VAPOR

AONUMA SE BASÓ EN UN LIBRO DE CUENTOS QUE LE LEÍA A SUS HIJOS PARA EL CONCEPTO DEL TREN.

batalla llegamos a tocar cualquier cosa. El segundo es que hay que trazar el caminito de Zelda con suma precisión, porque la pobre princesa es tan boba que se queda trabada con el más mínimo obstáculo. ¿La solución de Nintendo? Qué sea fácil. Lo irritante es la inconsistencia de la dificultad. Cuatro quintos del juego son una brisa, la otra parte es endemoniada, agraviado por el control. A pesar de todo, esto no opaca un aspecto destacable: el diseño de niveles. De la mano de un experto como Eiji Aonuma, era de esperarse tal despliegue, teniendo los diseños más inspirados de castillos desde hace varios Zeldas. Y ya que estamos en el tema, se repite lo del castillo reincidente de Phantom Hourglass, con la diferencia que ahora no tenemos que recorrer todo el santo nivel desde el principio –uno de los peores momentos de ese juego-, pudiendo acceder directamente a la sección necesaria mediante una escalera. Otro aspecto destacable es el armamento de Link. En Phantom Hourglass no había un solo ítem original, acá ya el primero es novedoso, y contamos con perlitas como el látigo, que se puede utilizar al estilo Indiana para pasar precipicios extensos, o incluso colgarnos de un pájaro al vuelo. Además regresa el querido instrumento musical, esta vez en forma de Sicu, que utiliza el micrófono de una manera interesante.

El tren. Ser maquinista es divertido. Podemos tocar el silbato, elegir las velocidades, cambiar la palanca que mueve las intersecciones de las vías, y al igual que el barco, dispararles a los enemigos. También podemos hacer la gran "Big Motha Truckers" y transportar materiales para reventa o pasajeros. El tren se puede personalizar con diferentes piezas que podemos intercambiar con otros jugadores. A pesar de todo, no se siente muy diferente al barco, y, aunque en menor medida, siguen estando los segmentos en donde tenemos que recorrer un camino largo y aburrido. Por supuesto, hay puntos para teletransportarse y ahorrar tiempo, pero choca lo extraña que es su activación: hay que acertarles un disparo, y mantener el silbato sonando para que no se cierren. Algo así como hacer un rebaje en una esquina mientras sacamos la mano para indicar que doblamos.

Con la descarga finalizada, debemos decir que Spirit Tracks es un gran juego. La cantidad abrumadora de cosas que se pueden hacer contrarrestan todas las negativas, y es posible estar entretenido durante largas horas sin necesidad de avanzar la historia, que dicho sea de paso, es mucho más sólida que la de su antecesor. Tal vez ese sea el objetivo original de los desarrolladores, ya que a veces nos sentimos como que estuviéramos en un Animal Crossing. Los gráficos siguen siendo lo mejor de DS, con algunas mejoras -en particular el logrado modelo de Zelda-, y el juego no deja de sorprendernos con cosas nuevas, especialmente con lo que puede hacer la princesa y como interactúa con Link. Otro aspecto destacable es la música, una mejora sustancial. No es el mejor título de la saga ni por asomo, pero es un progreso interesante desde Phantom Hourglass, y como siempre, Zelda es garantía de calidad. **Rockman**

BAYONETTA
PARA CHUPARSE LAS... DEDOS

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** PLATINUMGAMES **DISTRIBUCIÓN** SEGA
LINK WWW.BAYONETTA.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

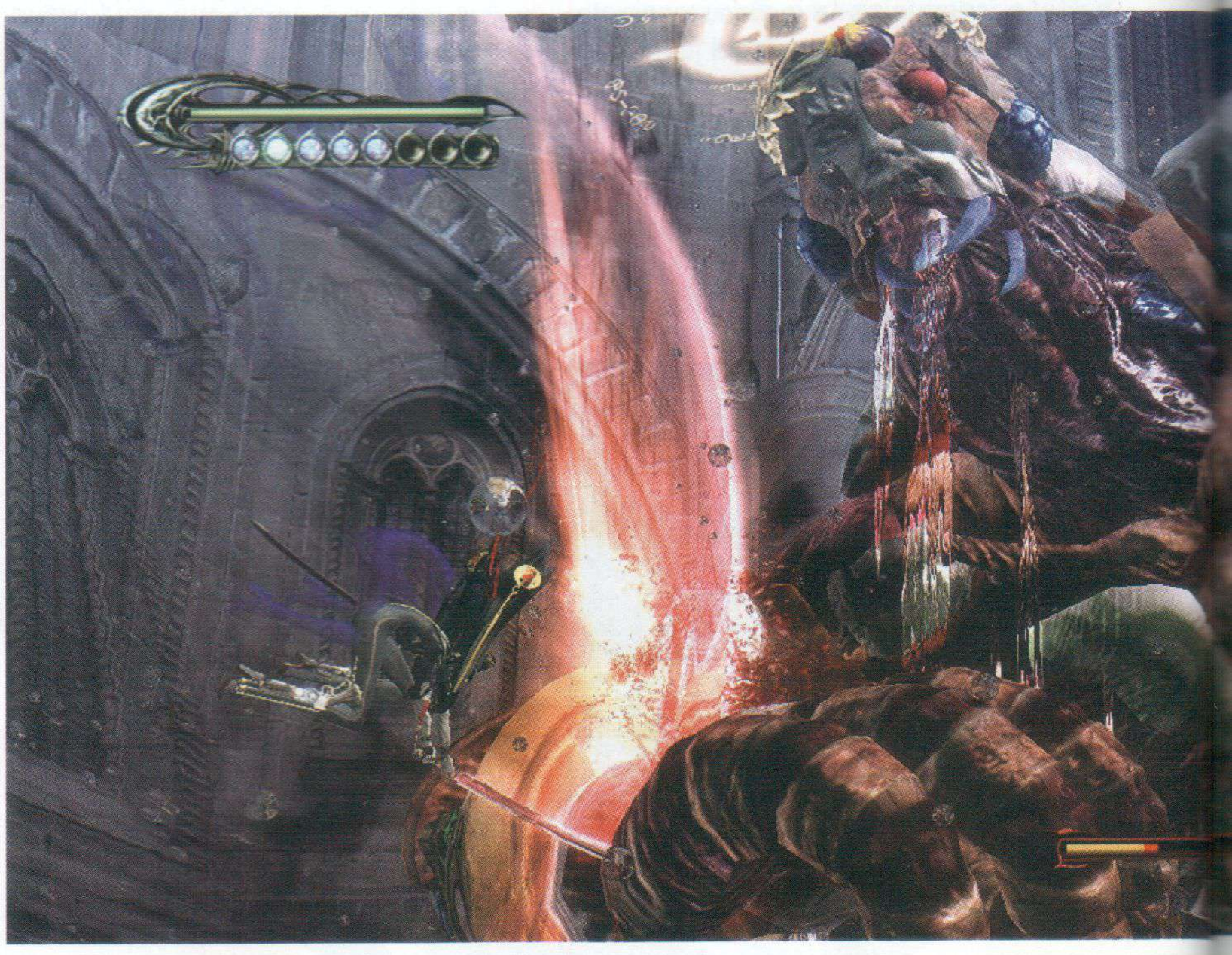
[PS3 / 360]

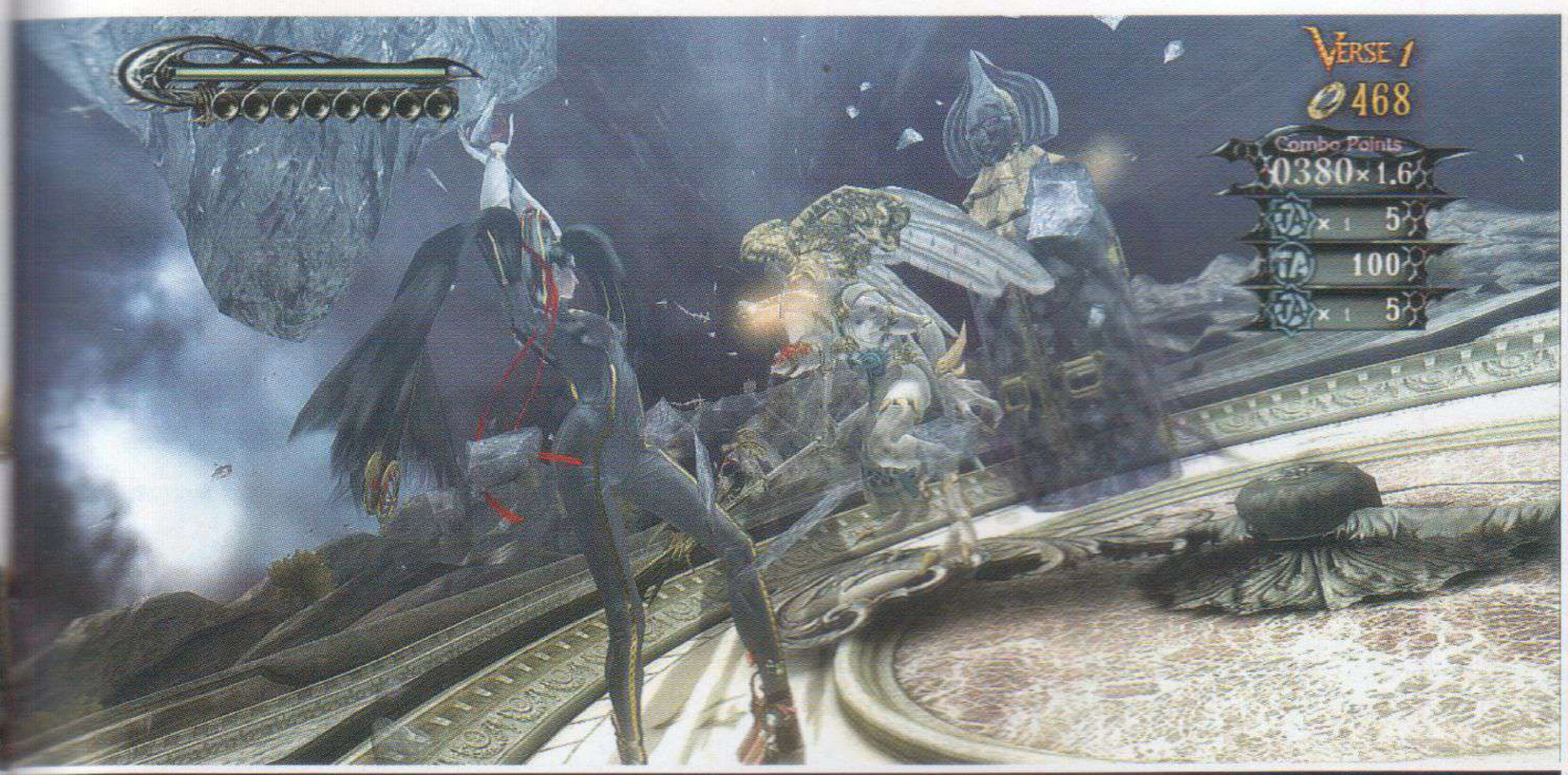
NO HAY COMO UN BUEN PAN DULCE PARA FESTEJAR EL AÑO NUEVO.

Qué sencillo, rápido, eficaz, y misógino, es escribir que Bayonetta es simplemente un clon de Devil May Cry, teniendo en cuenta que proviene del mismo creador y es el mismo género. Gracias, eso es todo, pasen al análisis que sigue...

No, no, esperen. Hay más, mucho más de lo que Bayonetta presenta a primera vista. Antes que nada, es importante entender que el juego parodia los clichés del medio. La sátira se extiende a los juegos de la compañía que se encargó de publicarlo, Sega, con incontables alusiones a Sonic, Space Harrier, Out Run, After Burner, Fantasy Zone, y oscuros títulos como Wild Riders, así como del mismo PlatinumGames (mismo Clover) o Capcom, como Resident Evil 4, Okami, MadWorld, Viewtiful Joe, y por supuesto, montones de Devil May Cry. Sabiendo esto, la historia es simplemente una excusa para sostener un hilo narrativo muy finito que une los niveles y trata de otorgarle un cierre, pero sin darle una importancia mayor a la coherencia, entrando quizás en el pedigrí de títulos como No More Heroes. Cómo sea, Bayonetta es una bruja/bailarina de burlesque amnésica, súper sexy y con una voz preciosa, que caza ángeles para los agentes del infierno, y es todo lo que importa saber a la hora de encarar el juego. Lo primero que -literalmente- vemos es el fabuloso despliegue gráfico, que sorprende y nos deja pensando hasta dónde pueden estirar la tecnología de la generación actual de consolas, que ya se encuentra entrando en su cuarto año de existencia. Todo en Bayonetta está diseñado y ejecutado de manera gloriosa, desde los enemigos comunes y los escenarios, hasta los impresionantes jefes, que cuentan con un exorbitante tamaño, y sin embargo tienen detalles hasta en lo más mínimo de su ser, rayanos en lo obsesivo. Y no es que sean pocos jefes, cada quince minutos nos cruzamos con estos fastuosos cuerpos que cualquier astrónomo no dudaría en tildar como "celestes". Bayonetta es tan poderosa que es capaz de revolear estas enormidades con sus propias manos, sin embargo, su fuerza no se interpone con la calidad de sus movimientos. Tal vez tratar de redefinir el control en los juegos de acción sería algo muy pretencioso de parte de Hideki Kamiya, quien inteligentemente prefirió tomar las bases asentadas en los miles de predecesores, y afinarlas para crear uno de los mejores sistemas de combos que hayamos visto en un juego de acción. La complejidad del sistema también tiene sus contras. En un principio, hasta los más experimentados jugadores del género (del género de acción, no masculino o femenino) tendrán problemas para reconocer cómo se correlacionan los movimientos del control con lo que sucede en pantalla. Es posible que este primer acercamiento decepcione a algunos, pero una vez superado ese pequeño obstáculo, es evidente la riqueza de movimientos de Bayonetta. La increíble cantidad de combos se pueden concatenar perfectamente, y el sistema de dos botones permite saltar de un combo a otro sin ninguna complicación si tenemos la coordinación necesaria –al nivel de un juego de lucha- como para ejecutarlos. Destacable la cantidad de adre-

Las referencias sexuales están a la orden del día, llegando hasta límite donde podemos torturar a un tipo de enemigo "femenino" con un pony de madera de bondage hasta que muere de éxtasis.





BAYONETTA, BAYONETTA, ¡CÓMO ME GUSTAN TUS TRETAS!

"A PESAR DE TU ATAQUE ATROZ, MI CORAZÓN LATE POR VOS"

↑ CONTROL, GRÁFICOS, DIFICULTAD, DISEÑO.

↓ LA DIFICULTAD NO ES PARA CUALQUIERA. LOS ESCENARIOS "MOTORIZADOS". LA MÚSICA ES DESCOLGADA.

9.5
DIOSA

LA DISEÑADORA DE BAYONETTA, MARI SHIMAZAKI, TAMBIÉN FORMÓ PARTE DEL EQUIPO DE DISEÑO DE OKAMI.

El juego fue diseñado originalmente para Xbox 360 utilizando instrucciones específicas de esa consola, siendo la versión de PlayStation 3 una adaptación realizada por Sega. Lamentablemente, esto ocasionó que se perdiera un poco de calidad gráfica y velocidad en la versión de la consola de Sony.

nalina que genera el presionar constantemente el botón para esquivar, una de las bases del juego, ya que así es como activamos el principal poder de Bayonetta: la capacidad de parar el tiempo. A esto se le suma una buena cantidad de armamento, cómo una katana o garras, que, al igual que las pistolas con las que comenzamos, algunas de estas se pueden adherir a las piernas. También podemos crear nuestros sets de armas y cambiarlas convenientemente con un botón, para extender la flexibilidad de los combos.

Todo este despliegue de movimientos está bien fundamentado: los enemigos son los ángeles más zarpados desde Evangelion (de hecho, el juego "homenajea" a esta serie en varios momentos, los primeros ángeles son muy similares, y encima los enfrentamos al ritmo de "Fly Me to The Moon" ¡Che!). Siguiendo las descripciones fidedignas de la bíblia (?) estos bichos son más feos que Ubaldini cuando se despierta, y al mismo tiempo, como bien dijimos antes, sus diseños son tan atractivos artísticamente que causan fascinación. Como sea, son muy, muy duros, y derrotar hasta los de más bajo rango no es tarea sencilla, como es usual en los títulos de PlatinumGames. Pero por suerte esto es más que recompensado, y cuando acabamos con todos y derrotamos a un jefe, tenemos un org... "clímax", en donde el pelo de Bayonetta abandona su cuerpo, desnudándola (¿les comentamos que Bayonetta se viste con su pelo?) y se convierte en un demonio que devora al jefe.

La espectacularidad no se limita a los enemigos y las peleas. Los escenarios están muy bien diseñados, e interactúan con nosotros bastante seguido. Un ejemplo: Bayonetta, que es capaz de caminar por paredes y techos (no apto para quienes se desorientan fácilmente), es perseguida por un río de lava que va devorando el nivel. Los escenarios parecen lineales, pero a medida que avanzamos nos damos cuanta que tienen muchos recovecos ocultos, e incluso ganamos la habilidad de volar mucho más adelante, lo que nos obliga a volver a recorrerlos si queremos ver el juego en su totalidad. Las únicas quejas son dos niveles que no pegan ni con col... pegamento –no vamos a caer en el chiste fácil-, en donde andamos en moto y montamos un misil. Entendemos los guiños, Hideki, pero se hacen demasiado largos y no son especialmente divertidos, bajando notablemente el tono del juego en general.

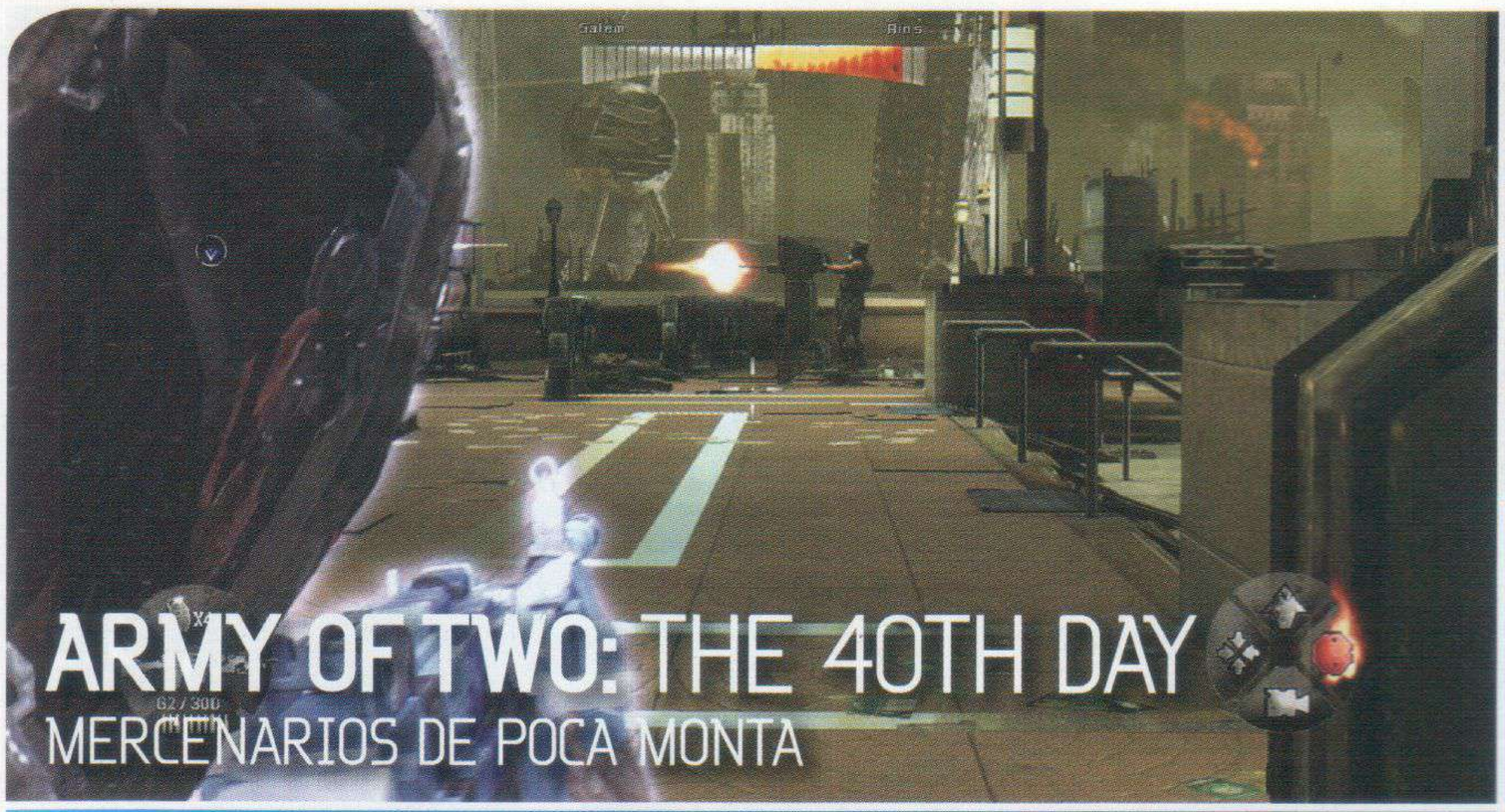
Bayonetta tiene todo: muchísima acción, dificultad elevada, control perfecto, gráficos y diseño afuera de la escala, humor de película clase B, y momentos que se les quedarán pegados en el fondo de la retina por su espectacularidad. ¿Se entiende que queremos decir que no se lo pierdan?

¡Ja! Y todos decían que era imposible hacer esta nota sin decir "culo"... ¡Ops!

Rockman

BAYO LE HACE EL AGUANTE A CUALQUIER MONSTRUO

BAYO TAMBIÉN SE ESPECIALIZA EN SERRUCHAR EL TRONCO



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

MERCENARIOS DE POCA MONTA

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** EA MONTREAL
DISTRIBUCIÓN EA **LINK** WWW.ARMYOFTWO.COM **MULTIPLAYER** 2 OFFLINE U ONLINE [360 / PS3]

FINALMENTE LOS ARMY OF TWO LOGRAN DERRIBAR LA TORRE DE INTERAMA

↑ ASPECTO SONORO Y GRÁFICO EXCELENTE. ENTRETENIDO PARA JUGAR CON UN AMIGO.

↓ NO MEJORA SIGNIFICATIVAMENTE NADA DE LO QUE VIMOS EN EL PRIMERO.

7.0
ZAFA

PODREMOS DISEÑAR UN LOGO PARA NUESTROS EQUIPOS, SUBIRLO A INTERNET, Y UTILIZARLO EN MÁSCARAS Y UNIFORMES.

De una primera aparición aceptable pero poco más, no era mucho lo que esperaba de la segunda entrega de Army Of Two. Por lo menos hasta hace un par de meses, en que Electronic Arts se animó a sacar el inflador y a publicitar con todo esta secuela, que nos encuentra una vez más en los calzones de Ríos y Salem, dos mercenarios que deben realizar un trabajito en Shangai, que prontamente nos tendrá involucrados en conspiraciones a gran escala. No hay mucho más para remarcar sobre su historia, que al igual que en el original, se plantea como una mera excusa para recorrer los niveles en cooperativo, la gran carta de este juego, y casi motivo excluyente para su compra.

La jugabilidad, por su parte, no es más que una actualización del original, y en definitiva nos encontramos con un juego correcto, en el que tendremos que hacer uso de todo escondite y recoveco para mantenernos alejados de las ráfagas balísticas enemigas. Uno de los problemas precisamente surge del sistema de control contextual del juego, que permite mediante el uso de un solo botón saltar, escondernos o correr. Esto la mayoría del tiempo funciona realmente bien, aunque en ocasiones las acciones a realizar se malinterpretan y todo se vuelve realmente frustrante.

El "aggro", que hiciera su aparición en el original, y nos permite atraer la atención de nuestros enemigos, hace su retorno en esta secuela. También nos encontraremos con civiles a lo largo de los niveles, que podrán ser rescatados o no, lo que nos mostrará mediante unas cortas cinemáticas el grado de influencia que tuvo nuestra decisión.

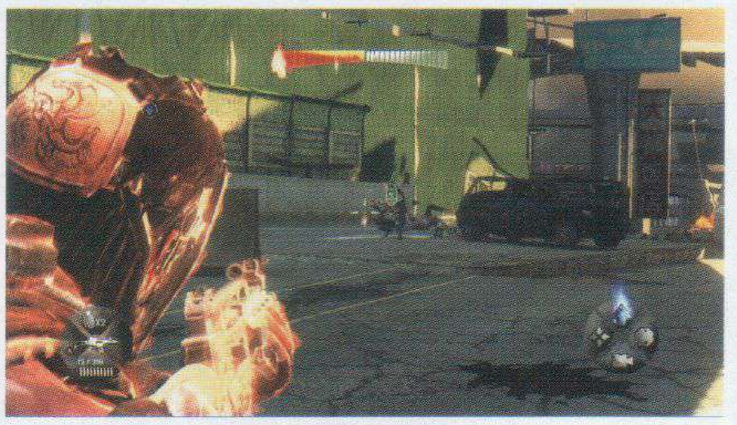
Otra característica que hace su retorno aquí son las mejoras en las armas, que nuevamente nos tiene acondicionando de las formas más diversas nuestras pistolas, escopetas y rifles, adaptándolas a nuestras necesidades. Algunas de las mejoras que realicemos en nuestras armas también repercutirán en los movimientos de nuestro personaje, agregando por ejemplo más ejecuciones.

> Un nueva opción se presenta en un GPS, que nos permite marcar enemigos, para que tanto Ríos como Salem puedan verlos en todo momento, aún si estos se esconden tras alguna estructura.

El multijugador, por su parte, nos encontrará enfrentados contra otras parejas de mercenarios, en las clásicas modalidades a las que estamos acostumbrados, más algunos modos de juego nuevos, que en definitiva no son más que modificaciones a los clásicos de todos los tiempos.

La mejora más substancial de esta secuela de seguro surge de su aspecto técnico, y en particular el gráfico, que nos encuentra ante un juego soberbio, en el que cada modelo de personaje y escenario cuenta con un nivel de detalles y efectos especiales magnífico. Aquel que busque un juego sólido, entretenido y específicamente diseñado para ser jugado junto a un amigo, encontrará en Army of Two: The 40th Day, una opción más que interesante. Lamentablemente, todos aquellos que esperaban encontrarse con un producto superior al original, y con una experiencia que sea distinguida por sobre el resto, tendrán que empezar a mirar para otro lado, porque no estamos en presencia de un juego que vaya a ser recordado por muchos meses más. **Fareh**

UNO DE LOS MOMENTOS MÁS TERRORÍFICOS ES CUANDO NOS TOPAMOS CON EL TIGRE DE KELLOGG'S



KARAOKE REVOLUTION

ESTANCADO EN EL PASADO

GÉNERO MUSICAL **COMPAÑÍA** BLITZ GAMES **DISTRIBUCIÓN** KONAMI
LINK KONAMI.COM/GAMES/KARAOKE-REVOLUTION **MULTIPLAYER** 4 ONLINE [WII / PS3 / 360]

LA PERSONALIZACION PODEMOS LLEVARLA INCLUSO, HASTA ESTOS ALTOS NIVELES DE DESAGRADO

↑ CINCUENTA CANCIONES PARA CANTAR. VARIADAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN.

↓ NO OFRECE NADA NUEVO A UN GÉNERO QUE YA NO SORPRENDE. ESCASA VARIEDAD DE MODALIDADES.

6.0
DESAFINA

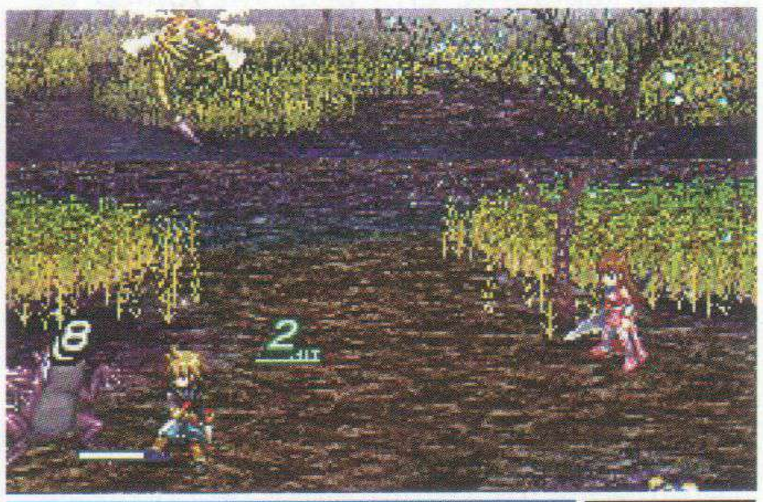
EL PACK DEL JUEGO CONTIENE UN MICRÓFONO LOGITECH, AUNQUE ES COMPATIBLE CON TODO TIPO DE MICRÓFONOS USB.

En los últimos tiempos ha decaído un poco el interés por los juegos de Karaoke. Esto se debe básicamente a que distintos productos, como Rock Band o la saga Guitar Hero, ofrecen no sólo la posibilidad de cantar los diversos temas con un micrófono, sino que además ofrecen otras alternativas igual de adictivas. Para cautivar al jugador ya no alcanza con un estilo de juego basado pura y exclusivamente en canciones, sin algún agregado propio. Ese es el máximo problema de Karaoke Revolution, la supuesta reinvención de la saga para las actuales plataformas. Los desarrolladores al parecer pensaron que con unos gráficos renovados, cincuenta canciones, que van desde "Viva la Vida" de Coldplay, hasta "Man on the Moon" de REM, y un modo en línea era suficiente para revitalizar la franquicia. No les importó agregar modalidades novedosas, o lograr que el modo Carrera fuese más que una sucesión de escenarios sin un hilo conductor. De todos modos, hay que reconocer que los fanáticos del género se van a encontrar con un producto sobrio, con una jugabilidad conocida, que además soporta contenido descargable, por lo que no se va a sentir defraudados en ese sentido. Pero si lo que esperaban era algo innovador, van a tener que seguir esperando. **666**

Uno de los aspectos mejor logrados del juego tiene que ver con los editores, tanto de personajes como de escenarios. La poca variedad a nivel opciones se ve compensada justamente con la posibilidad de personalizar estos apartados estéticos.

SANDS OF DESTRUCTION

LOS HÉROES SE CANSARON DE SALVAR AL MUNDO



↑ USO CONSTANTE DE LA DOBLE PANTALLA DURANTE BATALLAS. SISTEMA DE COMBATE ROBUSTO INSPIRADO EN EL XENOGEARS. BANDA DE SONIDO.

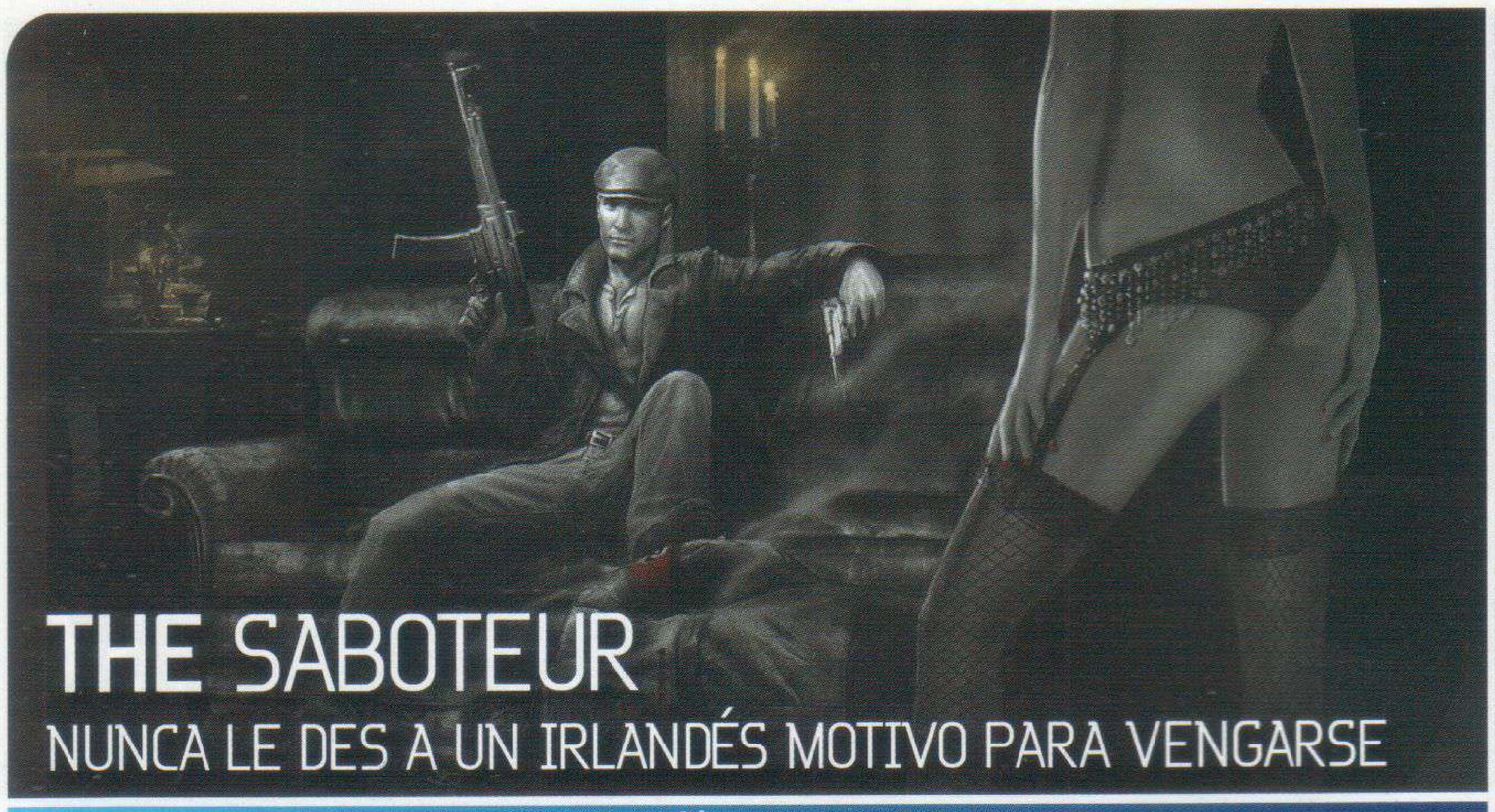
↓ LENTA EVOLUCIÓN DE LA HISTORIA, COMBATES ALEATORIOS REALMENTE AGOTADORES.

7.0
DESTRUCTIVO

GÉNERO ROL **COMPAÑÍA** IMAGEEPOCH **DISTRIBUCIÓN** SEGA
LINK WWW.SEGA.COM/SOD **MULTIPLAYER** NO POSEE [DS]

EL JUEGO YA CUENTA DESDE HACE TIEMPO CON UNA ADAPTACIÓN EN FORMATO MANGA Y OTRA EN ANIME.

Lanzado en Japón hace casi un año y medio, este nuevo juego de rol es el producto de un equipo compuesto por figuras claves que participaron en el desarrollo de grandes exponentes del género, como lo fueron Xenogears y Grandia, entre otros. Sands of Destruction toma prestados elementos de ambos títulos, en especial el primero de ellos, presentándose bajo una estética isométrica completamente en 3D, con simpáticos personajes diseñados en 2D, en donde es posible incluso rotar la cámara. El complejo sistema de combate es el punto fuerte del juego, y está claramente inspirado en el de Xenogears, en donde cada personaje cuenta con una determinada cantidad de puntos de energía por turno que podrá emplear para efectuar varios ataques y acciones en lugar de un simple comando, permitiéndole desencadenar devastadores combos, siempre y cuando le alcancen los puntos. La evolución de los personajes también ofrece cierta robustez, permitiendo mejorar dichos ataques a gusto. Y por otro lado, también cabe destacar que las melodías que suenan de fondo fueron compuestas por Yasunori Mitsuda, responsable nada menos que de la banda de sonido de Chrono Trigger. Lastima que el desarrollo de la aventura avance a un ritmo un tanto monótono, el cual no se ve para nada beneficiado con los agotadores combates aleatorios, que nos ocuparán la mayor parte de nuestro tiempo de juego. Además, su extraño y un tanto ácido humor, acompañado de un protagonista antipático con el cual es difícil de sentirse identificado, puede que hasta consiga alejar a más de uno. **Nigromante**



THE SABOTEUR

NUNCA LE DES A UN IRLANDÉS MOTIVO PARA VENGARSE

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUCIÓN EA **LINK** WWW.SABOTEURTHEGAME.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE
[360/PS3/PC]

¡NO LO VAS A PODER CREER!

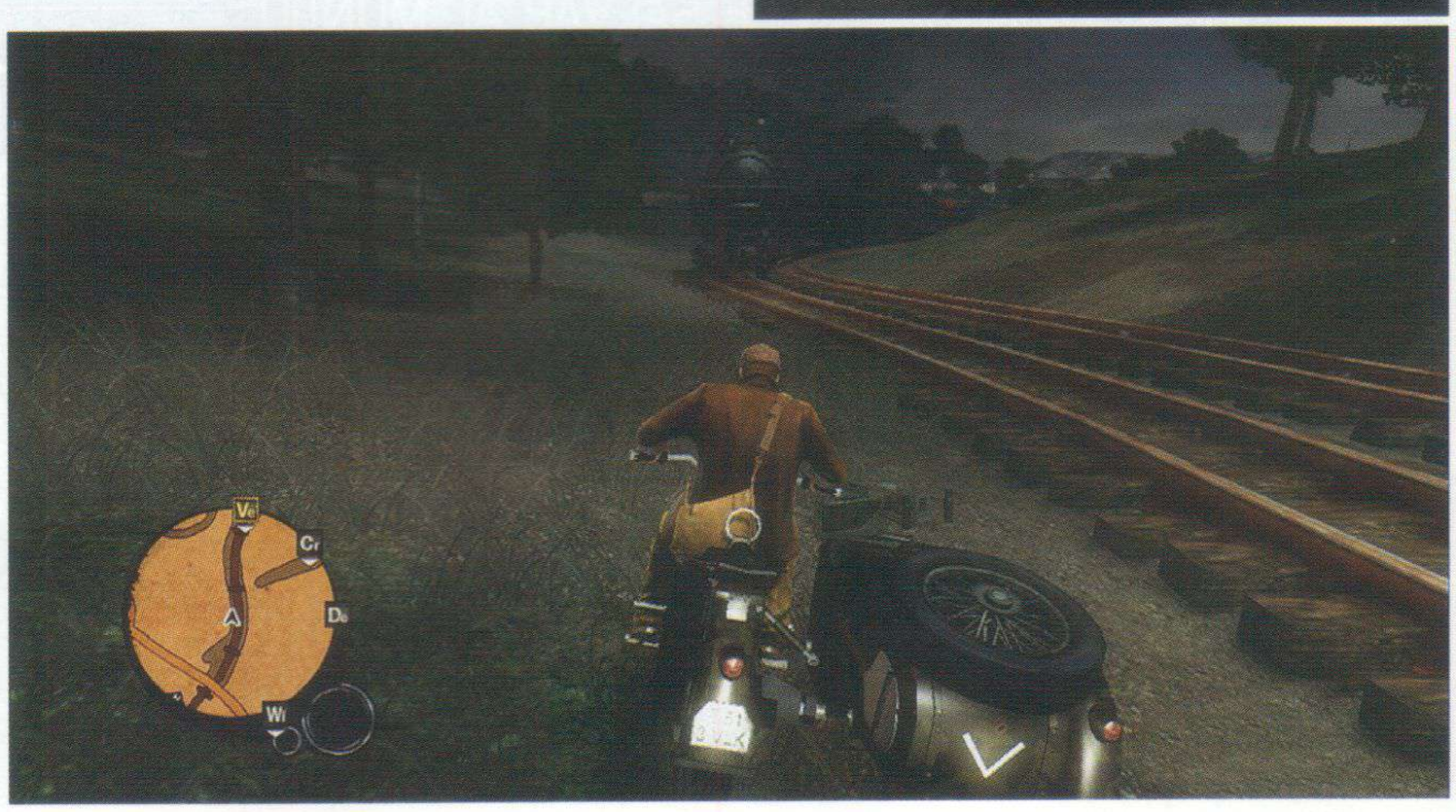
Dando un enfoque novedoso a una temática muy abusada, The Saboteur (TS) es un título de acción histórica en tercera persona ambientado en París durante la 2da. Guerra Mundial, que toma elementos clásicos de la saga GTA, de Assassin's Creed, e incluso algunos roleros, amalgamándolos en un título sólido, dotado de una jugabilidad divertida, una larga campaña, excelentes valores de producción y un diseño de arte excepcional, al que algunos defectos en su jugabilidad privan de convertirse en un clásico.

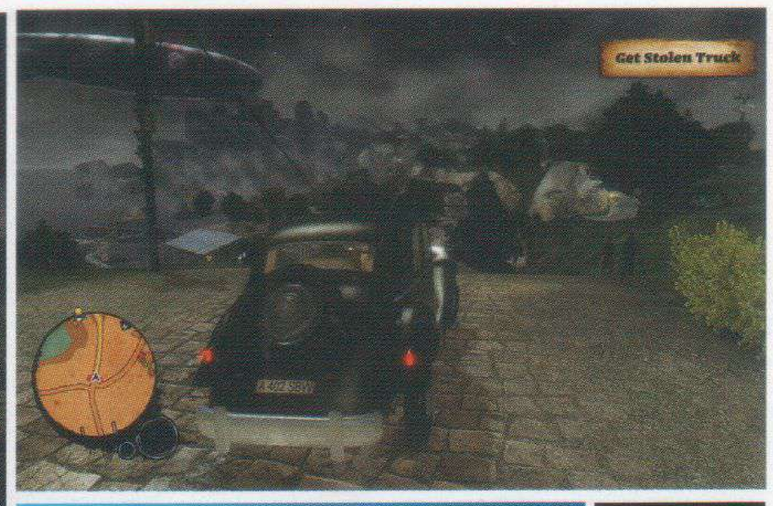
En TS encarnamos a Sean Devlin, un irlandés residente en París, mecánico de coches de carrera y piloto, con una deuda de sangre pendiente de cobro con los nazis. En busca de venganza, Sean entrelaza su camino con el de la Resistencia Francesa, en un intento por liberar a los parisinos y a toda Francia del yugo nazi.

Esencialmente, TS combina la base de un GTA con algo de sigilo "inspirado" en Assassin's Creed -con un sistema para trepar edificios sujetándose de cornisas, adornos y los alféizares de las ventanas, y la capacided de apuñalar silenciosamente por detrás-, y un elemento rolero en forma de "perks", nuevas habilidades que Sean irá adquiriendo a lo largo de la campaña.

Para ajustarle cuentas a los nazis, Sean puede hacerse de armas enemigas -pistolas Luger y Mauser, fusiles de asalto MP-40 y STG-44, rifles Kar-98, escopetas, granadas, y demás -todo ello mejorable pagando con "contrabando", la moneda del juego-, así como de armas norteamericanas suministradas por la Resistencia. A su vez, fiel a la mecánica GTA, el mismo podrá manejar no sólo automóviles de uso civil, sino también vehículos militares alemanes, como APCs y tanques de varios tipos, así como emplazamientos de artillería y ametralladoras fijas. Las misiones proponen eliminar a nazis prominentes, robar vehículos, destruir todo tipo de estructuras y armamento alemanes, hacernos con un uniforme y suplantar a un general alemán, y -en un guiño a Indiana Jones- robar un "artefacto" descubierto en unas ruinas para evitar que los nazis puedan emplearlo a su favor, entre otras muchas.

El juego usa un sistema mediante el cual los alemanes suben su nivel de sospecha hacia Sean de acuerdo a sus acciones: por ejemplo, correr, treparse a edificios o caminar a hurtadillas son catalogados como conducta sospechosa, elevando el nivel hasta que, finalmente se da la alarma. Asimismo, cada vez que hacemos un acto de sabotaje, seremos descubiertos si realizamos esta felonía bajo la atenta mirada de algún soldado alemán, en cuyo caso el mismo dará instantáneamente la alarma, salvo que logremos acabar con él antes. Si no había guardias en las inmediaciones, se determinará una "zona de sospecha" en torno al atentado, dándose la alarma si somos descubiertos dentro de ella. TS tiene cinco "niveles de alarma" que indican con cuánta insistencia y cuántos recursos los alemanes volcarán en pos de acabar con nosotros, de acuerdo al nivel de destrucción que hayamos causado, al igual que todos los juegos del género. Las mecánicas de escape incluyen la obvia huida sobre ruedas, el uso de escondites, disimular besándonos con una mujer de la Resistencia, o deshabilitar interruptores de alarma.





JUGABILIDAD GENERAL. NOVEDOSO SISTEMA QUE EMPLEA EL DISEÑO DE ARTE COMO PARTE DE LA JUGABILIDAD. EL DISEÑO DE ARTE EN SÍ. MÚSICA. CANTIDAD DE ACTIVIDADES EXTRA. PERSONAJE PRINCIPAL.

CONTROLES DE CONDUCCIÓN, PROBLEMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, SISTEMA PARA TREPAR.

8.0
TRÈS JOLIE

SEAN DEVLIN ESTÁ BASADO EN UN VERDADERO HÉROE DE GUERRA, CHARLES FREDERICK WILLIAM GROVER-WILLIAMS (1903-1945).

	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA/7	VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 2.4GHZ	CUATRO NÚCLEOS 2.8GHZ
MEMORIA	2 GB	4 GB
VIDEO	GEFORCE 7800 GTX	GEFORCE 8800 GT

REQUERIMIENTOS DE PC

La gran novedad que se incorpora al género es una mecánica asociada con el color, que refleja la voluntad de lucha del pueblo francés. El mundo de juego se halla dividido en zonas, pintadas de dos formas diferentes. Las completamente dominadas por los nazis lo están con una paleta en la que predominan los tonos en blanco y negro al estilo "film noir" con toques rojos para la sangre y los brazaletes nazis y amarillos para las luces. Son zonas en las que la voluntad de lucha de los franceses es baja, y la Resistencia tiene poca fuerza. Por otra parte, las zonas en las que la Resistencia es fuerte y el dominio alemán es tenue se hallan pintadas a todo color, con una viva paleta que refleja el estado de ánimo de los habitantes de esas zonas. Esto influye enormemente en la jugabilidad, ya que en las zonas en blanco y negro es mucho más difícil cumplir nuestros objetivos y escapar, mientras que en las de color la cosa se simplifica, dado el menor número de soldados, y la asistencia espontánea de la Resistencia.

El espectacular diseño de arte hace justicia a una de las ciudades más hermosas del mundo, que ni siquiera durante la ocupación alemana perdió su belleza. Es muy notoria la forma sencilla, y a la vez efectiva, en que las dos paletas de colores se mezclan, con una transición muy natural de una a otra, tanto a nivel del suelo como en el cielo, de un azul límpido y brillante en las zonas "libres", y cubierto por perennes nubes de lluvia en las dominadas por los nazis. Este impactante diseño visual, junto a la maravillosa banda sonora -con temas de Ella Fitzgerald, Nina Simone y Koop- contribuye a crear una ambientación muy inmersiva, que hace de TS una gran experiencia, que alcanza su clímax cuando cumplimos una misión clave, y liberamos una zona del dominio nazi, con la consiguiente transición de los grises, la lluvia y los ladridos nazis a los tonos luminosos, las risas y la típica música de organillo francesa.

Es una lástima que todas estas bondades se vean levemente mermadas por un sistema de conducción un tanto duro, una inteligencia artificial enemiga deficiente, y un sistema para trepar que, comparado con el de Assassin's Creed, se antoja muy básico. Sin embargo, estos defectos que impiden a TS convertirse en un clásico, no opacan el enorme trabajo artístico realizado, y que nos encontramos ante un juego divertido y con centenares de cosas para hacer, si queremos completarlo al 100%. Un excelente trabajo de la extinta Pandemic, y un gran título para dejar como legado. **Erwin**

Fiel a la idea de ser un saboteador, el juego cuenta, además de las misiones, con una enorme cantidad de objetivos de "free play" que podemos destruir: cañones antiaéreos y de campaña, luces de búsqueda aérea, nidos de francotiradores, tanques, parlantes por los que se difunde la odiada propaganda nazi, e, incluso, la posibilidad de eliminar a una buena cantidad de generales alemanes, participar de carreras, y de una cacería de patos.

DARK VOID
MIEDO A LAS ALTURAS

GÉNERO ACCIÓN EN 3RA. PERSONA **COMPAÑÍA** AIRTIGHT GAMES
DISTRIBUCIÓN CAPCOM **LINK** DARKVOIDGAME.COM **MULTIPLAYER** NO

[PS3 / 360 / PC]

"QUESO FRESCO, DOS LECHES, UNA MANTECA... AH! Y MEDIA DOCENA DE HUEVOS"

↑ LAS ESCENAS DE VUELO PUEDEN RESULTAR DIVERTIDAS POR UN RATO

↓ HISTORIA GENÉRICA Y ABURRIDA. CERO EMPEÑO COLOCADO EN EL DESARROLLO DE NIVELES, CUYAS ESTRUCTURAS SE REPITEN UNA Y OTRA VEZ.

5.5
CAÍDA LIBRE

DARK VOID ZERO, UN SIMPÁTICO JUEGO DE 8 BITS PARA DSIWARE, ACOMPAÑÓ EL LANZAMIENTO DEL JUEGO.

Los muchachos de Airtight Games se lucieron titulando este juego Dark Void. Hacía mucho tiempo que el nombre de un título no reflejaba tan bien su contendido, que en este caso carece de todo tipo de originalidad, siendo un completo vacío.

El título se sitúa en los años treinta, y es protagonizado por un típico héroe yanqui goma y nabo, el piloto de avión de carga llamado William Augustus Grey, quien luego de que su avión se perdiera en el Triángulo de las Bermudas, es transportado a un universo paralelo donde un grupo de humanos, entre los que se encuentra el científico Nikola Tesla, enfrenta a una raza extraterrestre llamada The Watchers. El argumento promete desde el vamos una interesante e inusual trama, pero se queda en la promesa, porque el absurdo y vacío guión con el que se cuenta todo le hace perder todo tipo de sustancia a lo que sucede con la historia y sus personajes.

En este mundo extraño, Grey se mueve de dos maneras diferentes, a pie o volando con la ayuda de un jetpack. Las partes donde carecemos de nuestra máquina voladora son sencillamente olvidables, completamente hurtadas de juegos como Gears of War o RE 5, salvo por la inclusión de la posibilidad de saltar, algo que sólo sirve para que los enemigos nos vean en la lejanía y nos bajen de un tiro. A nivel perspectiva, las cosas aparentemente cambian un poco en un tipo de escenas donde debemos escalar estructuras, pero todo se resuelve de una manera muy similar a lo anteriormente relatado. La variedad en las formas de ataque también carece de esa palabra, porque si bien contamos con un abultado arsenal de armas, todas con distintas capacidad de mejora, todas terminan causando un daño similar en los enemigos. De todas maneras, como los movimientos de ellos son bastante previsibles, gracias a una deficiente inteligencia artificial, nos vamos a preocupar poco y nada por elegir el arma más adecuada para matarlos.

La vedette del juego son las escenas de vuelo, que también vienen en diferentes sabores. Por un lado encontramos secuencias donde debemos surcar los cielos eliminando naves enemigas disparando balas desde nuestro jetpack, guiándonos por un mapa, al mejor estilo Ace Combat. Nuestro traje volador también puede ser empleado para el combate terrestre, permitiéndonos así elevarnos hacia distintas alturas, algo muy útil para bajar enemigos desde varios flancos. Claro que así también, al igual que con el estúpido saltito, podemos convertirnos en un blanco fácil y tentador. Aunque el empleo del jetpack puede resultar entretenido, el limitado y repetitvo desarrollo de las misiones, hace que surcar los cielos del Triángulo de las Bermudas se vuelva algo bastante plano.

En materia visual, Dark Void también se coloca en el mismo insatisfactorio lugar que los demás elementos que lo componen. Sí, el diseño retro tecnológico de armas, naves y enemigos es digno de mención, pero por como todo está implementado mediante gráficos muy poco trabajados y carentes de texturas como la gente, nos hace pensar que el director de arte hizo su laburo al dope.

Resulta extraño saber cómo Capcom pusiera plata para producir un juego tan carente de identidad como Dark Void, a diferencia de la estándar de calidad de los juegos realizados por la legendaria empresa japonesa. Si realmente están desesperados por jugar un juego de acción en primera persona juéguenlo, pero más recomendable es agarrar por separado todos los títulos de los que se afanaron para hacer este genérico menjunje.

Siskosilber

"ENCIMA QUE ESTE BARRIO ESTA RE OSCURO, CON ESTE CASCO PEDORRO NO VEO UNA GOMA"

"CON LAS DE BAJO CONSUMO NO ME ESTÁ FUNCANDO BIEN LA CHATA"

MINIMO		RECOMENDADO
OPERATIVO	VISTA / 7	VISTA / 7
MICRO	2.4 GHZ	DOBLE NÚCLEO
MEMORIA	1 GB	2 GB
VIDEO	256 MB	512 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

THE PRINCESS AND THE FROG
SUPERANDO LAS EXPECTATIVAS

"ME DIJERON QUE DE ADENTRO DE LA TORTA VA A SALIR LA PRINCESA EN PELOTAS"

↑ TÉCNICAMENTE IMPECABLE. BASTANTE DIVERTIDO PARA JUGAR CON AMIGOS.

↓ NO APORTA NADA AL GÉNERO. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL RESULTA DEMASIADO COMPETITIVA.

7.0
MÁGICO

GÉNERO MINIJUEGOS **COMPAÑÍA** GRIPTONITE GAMES **DISTRIBUCIÓN** DISNEY INT.
LINK DISNEY.GO.COM/DISNEYINTERACTIVESTUDIOS **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES

[DS/WII]

LA HISTORIA DEL JUEGO TRANSCURRE JUSTO DESPUÉS DEL FINAL DE LA PELÍCULA.

Como no podía ser de otra manera, la más reciente película de Disney, The Princess and the Frog, estuvo acompañada por un videojuego para Nintendo Wii, muy similar en su estilo a la franquicia Mario Party. Tras haber leído la última frase probablemente la mitad de los lectores de esta revista hayan decidido leer otra nota, intuyendo de antemano que se trata de un producto para olvidar. Sin embargo la cosa no es tan así en el caso concreto, ya que nos encontramos con un título que, si bien no se destaca en ningún aspecto, cuenta con unos valores de producción que lo ubican por encima de la media. Los más de veinte minijuegos que componen el principal atractivo de The Princess and the Frog resultan amenos para el jugador medio, y se ven complementados por unas opciones de karaoke y cocina. Se imaginarán que el mayor atractivo de la jugabilidad sale a la luz cuando varios usuarios compiten entre sí, algo que se ve potenciado por el hecho de que la inteligencia artificial no suele fallar, resultando demasiado competitiva en general. En definitiva, nos encontramos frente a una interesante adaptación de un también atractivo film, que tranquilamente puede recomendarse a los jugadores más pequeños. **666**

Gráficamente The Princess and the Frog logra captar la esencia de la película sin mayores inconvenientes, lográndose una atmósfera por demás interesante si sumamos el hecho de que los actores del film prestaron sus voces para el videojuego.

"QUE NO ME JODAN PORQUE SE ME VA LA MANO"

4.0
MALO

↑ LA MECÁNICA DE PUZZLES RESULTA POR MOMENTOS INTERESANTE COMO PARA SER DESARROLLADA EN PROFUNDIDAD.

↓ GRÁFICOS MEDIOCRES. SONIDO MEDIOCRE. VOCES MEDIOCRES. JUEGO MEDIOCRE.

TWIN SECTOR
REJUNTE POCO INSPIRADO

EN TOTAL SON 15 NIVELES, CREADOS CON EL ETERNO MOTOR FÍSICO HAVOK.

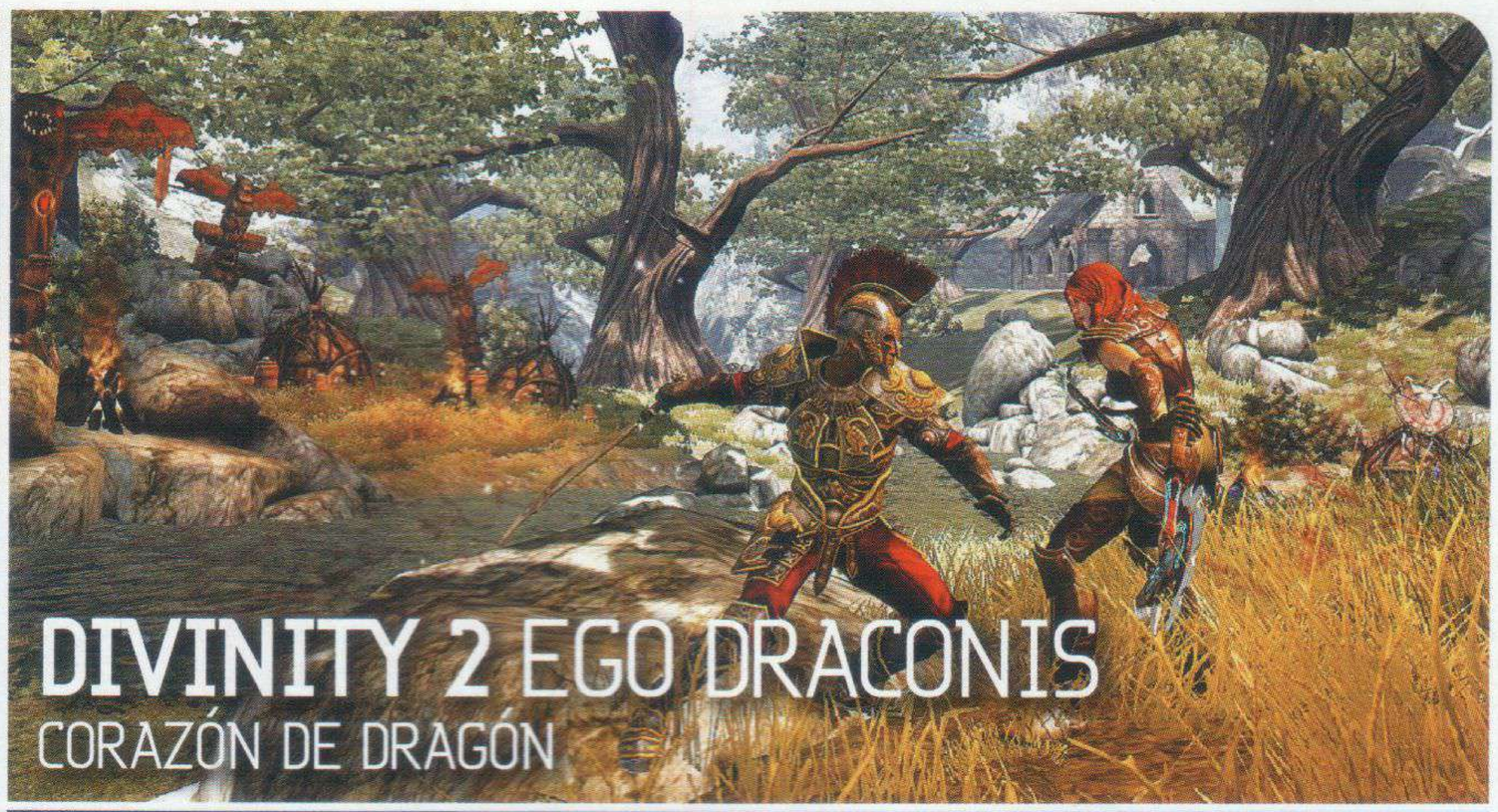
GÉNERO AVENTURAS **COMPAÑÍA** DNS DEVELOPMENT **DISTRIBUCIÓN** GOT GAME ENTERTAINMENT **LINK** WWW.SARGE-SDK.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[PC]

Qué mejor forma de describir a este producto que como la clásica aventura independiente de bajo presupuesto, gráficos acordes, sonido mediocre, y mecánica general poco inspirada. Todo en Twin Sector luce como un déja vu de lo que hemos visto en juegos anteriores igualmente malos, aún a pesar de la intención del título de presentarse como una opción diferente con sus mecánicas de puzles inspirados en física y vista en primera persona.

Nuestro personaje es Ashley, una muchacha que resulta la última esperanza de la humanidad, revivida en una estación de criogenia de donde debe escapar, guiada por una computadora llamada O.S.C.A.R., que no es más que una copia barata de glaDOS de portal. A través de la casi inexistente historia, somos presentados con diferentes puzles basados en física, en los que tenemos que utilizar nuestros guantes de empujar y tirar para hacer lo propio con diferentes objetos, y así sobrepasar cada cuarto. No hay nada de malo en la generalidad de los puzles, y en algunos casos hasta se antojan interesantes, el problema es que a los valores mediocres de producción del juego, tenemos que sumarle unos de desarrollo aún peores, que hacen que algo tan sencillo como tomar un barril y tirarlo por encima de una cerca se transforme en ocasiones en una tarea frustrante, y haga de este Twin Sector un título para olvidar rápidamente. **Fareh**

Los guantes permiten que realicemos una pre-carga, aumentando la potencia de los empujes y tiradas, logrando efectos aumentados de nuestros poderes.



DIVINITY 2 EGO DRACONIS
CORAZÓN DE DRAGÓN

7.5
MUY BUENO

↑ PRESENTACIÓN GRÁFICA. MUCHA LIBERTAD PARA PERSONALIZAR ATRIBUTOS Y HABILIDADES DE NUESTRO HÉROE. IDEAS INTERESANTES.

↓ EXPLORACIÓN Y JUGABILIDAD BASTANTE SENCILLA. POCA INTERACCIÓN CON LOS ESCENARIOS. LOS NUEVOS ASPECTOS DE JUEGO PODÍAN HABERSE APROVECHADO MUCHO MÁS.

EL JUEGO UTILIZA EL MISMO MOTOR GRÁFICO QUE FALLOUT 3 Y OBLIVION

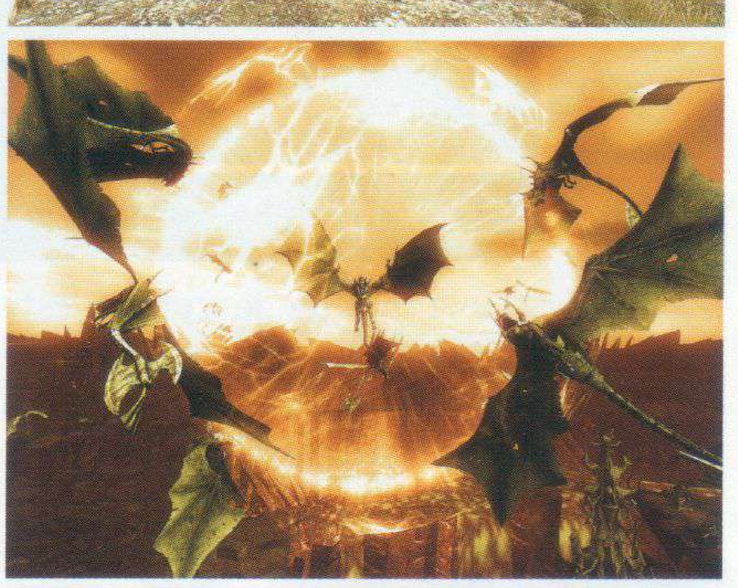
GÉNERO ROL / ACCIÓN **COMPAÑÍA** LARIAN STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** CDV
LINK WWW.DIVINITY2.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE
[PC / 360]

El estudio belga de poco renombre responsable del genial aunque poco popular Divine Divinity, y de su subsecuente entrega alternativa de la serie, Beyond Divinity, vuelve a la carga después de varios años con esta secuela oficial, que abandona la estética isométrica y "diablesca" de sus predecesores para volcarse a un estilo en tercera persona muy típico de los juegos actuales. A grandes rasgos, Divinity 2 sigue con los esquemas del primer juego, priorizando los combates y la acción por sobre la interacción con los entornos, pecando un poco de linealidad y simpleza, pero otorgándole al jugador una gran flexibilidad a la hora de personalizar las aptitudes y habilidades de su héroe. No existen clases predefinidas que limiten dicha personalización, y eso significa que contamos con total libertad para distribuir los puntos que obtengamos al ganar experiencia entre todas las ramas de habilidades existentes, dejándonos de este modo experimentar combinaciones totalmente personales y únicas. Pese a su naturaleza orientada a la acción, el juego ofrece ciertas opciones u alternativas a la hora de afrontar determinadas misiones, dejándonos optar por el camino del buen samaritano, o el de héroe inescrupuloso, pero sin sorprendernos con nada que marque drásticamente la diferencia. Tampoco la exploración de los escenarios es demasiado libre que digamos, ya que la mecánica general del juego sigue los parámetros característicos de los juegos de rol de acción.

Eso sí, hay dos aspectos atractivos y peculiares de Divinity que, si bien podrían haber sido aprovechados de mejor manera, logran romper un poco con los esquemas y renovar las tradiciones del género.

Nuestro héroe contará también con su propia fortaleza, en donde se podrán crear nuevos armamentos y hasta dar vida a criaturas utilizando partes de las bestias derrotadas, para que nos acompañen durante la aventura.

El primero de ellos es la posibilidad de que nuestro protagonista, siempre y cuando invirtamos los puntos necesarios, tenga el don de leer los pensamientos de los personajes con los cuales interactúa, llevando así a explorar otras alternativas durante las conversaciones, y a poder habilitar distintas opciones de diálogo y desenlaces para cada misión. Más interesante y peculiar es aún la facultad de que nuestro protagonista pueda convertirse ni más ni menos que en un dragón, para sobrevolar los cielos y quemar con su aliento todo lo que se encuentre en su camino. Lamentablemente, esta habilidad no podrá ser utilizada en cualquier lugar del mapa para ayudarnos durante la exploración, como muchos estarán deseando poder hacer, sino que únicamente accederán a ella desde puntos específicos, y durante determinados segmentos del juego. Durante dichos tramos, el juego se convertirá en una especie de Panzer Dragoon, con una jugabilidad cien por ciento inspirada en los arcades de vuelo, llevándose a cabo de manera bastante simplista, pero divertida, que nos brinda una bocanada de aire fresco, y en cierto modo, un descanso entre tanto machaque a espadazo limpio. Claro que Divinity 2 podría haber explotado mucho más estas facetas, pero el resultado final sigue siendo muy satisfactorio. **Nigromante**



	MINIMO	RECOMENDADO
OPERATIVO	VISTA/7	VISTA/7
MICRO	CORE 2 DUO / ATHLON64	CORE2QUAD/PHENOM IIX4
MEMORIA	2 GB	2 GB
VIDEO	GF8800GT/RADEON HD3870	GF GTX260/ATI HD4870

REQUERIMIENTOS DE PC

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

MÁS FANTASÍA GENÉRICA PARA WII

Arrest that Woman!

"SOY CHOCOBO WINOGRAD Y NO ME SIENTO ARRIBA DE NINGÚN PINOCHO"

↑ BUENA PRESENTACIÓN GRÁFICA. HISTORIA BASTANTE ATRACTIVA.

↓ MECÁNICA DE COMBATE INSULSA Y REPETITIVA. PERSONALIZACIÓN CASI INEXISTENTE DE PERSONAJES. CONTROLES MUY INCOMODOS.

5.0
POCA FANTASÍA

GÉNERO ROL / ACCIÓN **COMPAÑÍA** SQUARE ENIX **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX
LINK WWW.CRYSTALBEARERS.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[WII]

EL COMERCIAL JAPONÉS DE TV DEL JUEGO CONTABA CON EL TEMA MUSICAL DE BON JOVI WE WEREN'T BORN TO FOLLOW.

A lo largo de la aventura nos encontraremos con varios segmentos en los que podremos cabalgar sobre un chocobo, escenas interactivas al más puro estilo God of War, y una buena tanda de minijuegos, entre ellos unos cuantos de apuntar y disparar con el Wiimote.

Hace casi más de tres años que este título había sido anunciado, y cuando prácticamente todos nos habíamos olvidado de su existencia, golpea nuestras puertas. Secuela de Final Fantasy Crystal Chronicles de Gamecube, subserie creada específicamente para consolas de Nintendo, esta nueva entrega termina por romper definitivamente todos los esquemas del universo Final Fantasy conocidos hasta el momento, incluso los de su predecesor, desvinculándose prácticamente por completo de la renombrada línea de juegos de Square. Si bien en gran parte de las ocasiones renovarse es bueno, no podemos decir lo mismo de esta secuela. Ya de por sí, el primer Crystal Chronicles se alejaba mucho de los aspectos y calidad característicos de la serie principal de Final Fantasy, rozando quizás hasta un poco lo genérico, apuntando a un público mucho más aniñado. Pero esta secuela, lo único que mantiene de Final Fantasy son los derechos para currar ventas utilizando el nombre, y a los queridos chocobos... por supuesto. Es más, hasta podríamos animarnos a decir que de rol el juego no tiene prácticamente nada, a menos que definan rolear el simple hecho de ir de ciudad en ciudad hablando con tipejos, pero en cuanto al combate y a la evolución del personaje en sí, la balanza se inclina casi en su totalidad para el lado de la acción. La personalización de nuestro héroe es incluso un componente casi nulo en este juego, que recae sencillamente en la manufacturación de ciertos accesorios que, al equiparlos, mejoran levemente algún que otro atributo, pero nada demasiado contundente, a tal punto que es posible terminarse el juego sin ni siquiera molestarse en este aspecto. Esto no quiere decir que el juego sea malo, pero sí muy sencillo y básico, más aún por tratarse de un juego de rol. El combate peca de monótono y extremadamente repetitivo, y carece absolutamente de estrategia, ya que, además de desarrollarse completamente en tiempo real, su mecánica se basa más en revolear por los aires a nuestros enemigos, o tirarle por la cabeza objetos al azar que encontremos en el campo de batalla, utilizando el Wiimote, en lugar de repartir combos o ejecutar hechizos. A las pocas horas, la dinámica de las peleas nos deja un irremediable sabor a vacío, que no podremos evitar experimentar ni siquiera durante las batallas con los jefes de nivel. Pero lo peor del asunto probablemente, sea el hecho de que absolutamente todos los controles del juego, desde la exploración de mapas y los minijuegos, hasta las acciones que efectuemos en combate, están basadas en su totalidad al uso del puntero del Wiimote, algo que se vuelve agotador por la imprecisión que presenta a la hora de apuntar a los enemigos, junto a la incomoda distribución de botones para maniobrar la cámara durante la exploración. Hay que admitir que a nivel estético, The Crystal Bearers luce bastante bien, no sólo a nivel graficamente sino también en cuanto a diseño de los entornos, y hasta cuenta con una historia relativamente atractiva para el público al que está orientado, pero su jugabilidad insulsa le juega muchísimo en contra.

Nigromante

DARKSIDERS

¿MA QUÉ FALLOUT? ESTO ES POSTAPOCALÍPTICO.

ROGER WATERS COMPUSO LA MÚSICA DEL JUEGO "DARKSIDERS OF THE MOON".

↑ SIMPLE PERO SATISFACTORIO SISTEMA DE COMBATE. INTELIGENTE CONSTRUCCIÓN DE ESCENARIOS. SOBERBIO TRABAJO ARTÍSTICO POR PARTE DE JOE MADUREIRA.

↓ ALGUNOS COMBOS UN TANTO INCÓMODOS DE EJECUTAR. TIRONEOS GRÁFICOS. LA HISTORIA PODRÍA HABER SIDO UN POCO MEJOR.

7.5
MUY BUENO

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** VIGIL GAMES
DISTRIBUCIÓN THQ **LINK** WWW.DARKSIDERS.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[PS3 / 360]

MARK HAMILL (LUKE SKYWALKER) INTERPRETA LA VOZ DE THE WATCHER, UN PERSONAJE SECUNDARIO DEL TÍTULO.

De ninguna manera se puede incluir a Darksiders dentro de esta lista de exponentes más completos de los juegos de acción en tercera persona, principalmente porque muchos de los elementos en los que basa su jugabilidad se muestran sospechosamente similares a clásicos del género, como God of War. Ahora ¿Esto lo convierte en título genérico y olvidable? Todo lo contrario, porque la manera con la que emplea esos elementos extrapolados de otros títulos lo hacen una aventura muy divertida y llevadera.

Nuestro protagonista es War, uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, encargados de proteger el balance entre el Cielo, el Infierno y el mundo de los hombres. Cuando este equilibrio se rompe, debido al accionar de un poderoso ser llamado el Destructor, una cruenta guerra entre ángeles y demonios se desata, destruyendo por completo el tercer espacio en discordia, o sea que este quilombo lo terminamos garpando nosotros, los humanos. La misión de War es poner orden a esta situación, para lo que debe batallar una tras otras a las numerosas fuerzas del Destructor. El argumento no logra sostener su ambiciosa y titánica premisa, sobre todo por la aparición de molestas escenas cinemáticas cada dos por tres. Pero aún así el guión está lo suficientemente bien constituido para que nos interesemos mínimamente en la historia, y no sólo en destrozar enemigos.

Ningún avezado jugador de God of War o Devil May Cry va a encontrar en el sistema de combate de Darksiders algo muy complejo. La principal arma de War es su imponente espada, cuyo arte fileteador se basado en un golpe liviano pero ágil y otro fuerte pero más lento. Coleccionando almas de los enemigos caídos, o cofres diseminados por el escario que las contengan, podemos adquirir diferentes combos, todos de muy sencilla aplicación, como así también hechizos y otras armas que ofician de equipamiento secundario, como una guadaña que cercena enemigos en pleno vuelo. Lógicamente, a medida que vayamos avanzando en la aventura, War se hace acreedor de poderosas habilidades, como una en la que se transforma en una imparable bestia de fuego.

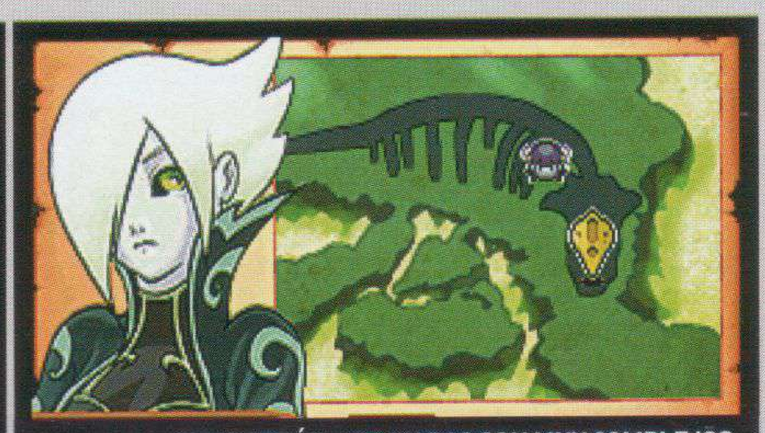
Donde el juego difiere un poco de GOW es el progreso de la aventura, incluyendo enormes escenarios, al estilo de los calabozos de Zelda, que alojan un ítem especial e indispensable para seguir la historia, más alguno que otro puzle no muy demandante, y un jefe de nivel. Ojo, no esperen que este tipo de lugares tengan la misma complejidad que cualquier aventura de Link, pero no por eso podemos dejar de mencionar su inclusión como saludable. Sobre todo si tenemos en cuenta que a lo largo del juego visitamos a estos calabozos más de una vez, algo que si no estuviera haría del título una experiencia bastante lineal.

También es para felicitar la labor del legendario artista gráfico Joe Madureira, por darle su toque personal a todo el universo del juego. Cada criatura, llámese bestia, demonio, ángel o cualquier cosa con las que nos topemos en Darksiders salió de la mágica paleta de este artista estadounidense, consolidando así un bestiario de personajes hermosamente diseñados. Este cumplido también va para su trabajo en la construcción de escenarios, un perfecto retrato de un mundo arrasado por un apocalíptico final de los tiempos. Lo único que podemos cuestionarle a Joe es el extraño diseño de War, quien es extremadamente retacón. Si Darksiders buscaba romper el molde del género, definitivamente no lo consiguió, y por ende, si van a buscar eso en el juego, se van a decepcionar mucho. Ahora, si bajan las pretensiones un poco se van a encontrar con un juego muy divertido y adictivo. Si quieren originalidad ahí está Bayonetta. **Siskosilber**

La variedad de los calabozos nos lleva por escenarios donde, por ejemplo, bajamos enemigos con una monstruosa ametralladora, o deambulamos por un enorme desierto a caballo.

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

CORCHITOS UNIDOS POR UNA MISMA PASIÓN



COMO VERÁN, LOS MAPAS SON MUY COMPLEJOS

↑ APARTADO VISUAL. MODO HISTORIA. ADICTIVA MECÁNICA DE COMBATE.

↓ JEFES POCO INSPIRADOS. MÚSICA REPETITIVA. NO POSEE MULTIJUGADOR EN LÍNEA

8.5
MÁGICO

GÉNERO ROL / ESTRATEGIA **COMPAÑÍA** CAPYBARA GAMES **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT **LINK** CAPYBARAGAMES.COM/MMPH **MULTIPLAYER** 2 WIFI [DS]

LA CAMPAÑA, AMBIENTADA EN EL MUNDO DE ASHAN, OBRA COMO PRECUELA DE HEROES OF MIGHT & MAGIC V PARA PC.

Con una muy atractiva presentación gráfica que a primera vista podría hacernos creer que estamos frente a un juego táctico japonés, este título de Capybara Games realiza un buen trabajo trasladando el universo de la clásica serie Heroes of Might & Magic, de estrategia por turnos y rol para PC, a la portátil de Nintendo.

La jugabilidad ofrece una mezcla entre rol, estrategia y puzle, que si bien tiene un cierto parecido a Puzzle Quest, ofrece un modo de combate único. Con hileras de criaturas que se mueven sobre una grilla de 8x12 espacios aprovechando las dos pantallas, el sistema de batalla consiste en mover nuestras unidades para formar líneas del mismo color. Las horizontales servirán para crear muros defensivos, mientras que las verticales activarán a nuestras criaturas para atacar en turnos futuros. Mientras que las unidades básicas no poseen mucha diferencia entre sí, las más poderosas nos demandan más turnos para ser activadas, pero las habilidades especiales de éstas logran un resultado mucho más devastador.

No sólo es importante nuestra habilidad para resolver los puzles, sino también observar los movimientos del enemigo para así saber donde activar unidades de una forma estrátegica y asi estar adelantados al ataque del rival.

El modo campaña se desarrolla a traves de cinco historias que se entrelazan para confluir en un mismo final.

Además de la campaña, el juego provee un modo Quick Battle y soporte multijugador, en el que podemos emplear a los cinco héroes del modo historia, más otros cinco destrabables. **Taice/Largoembargo**

HALF-MINUTE HERO

CÓMO VOLVERSE HÉROE EN 30 SEGUNDOS

8.5
UN FLASH

↑ FÓRMULA MUY ORIGINAL Y DIVERTIDA, ADICTIVA Y FRENÉTICA JUGABILIDAD Y UNA EXCELENTE PRESENTACIÓN VISUAL, QUE PARODIA A LOS 8BITS.

↓ INEVITABLEMENTE REPETITIVO.

EL JUEGO ES UNA ESPECIE DE REMAKE DE UN TÍTULO FREEWARE DESCARGABLE PARA PC, LLAMADO 30-SECOND HERO.

GÉNERO ROL / ACCIÓN **COMPAÑÍA** MARVELOUS ENTERTAINMENT **DISTRIBUCIÓN** XSEED **LINK** WWW.HALFMINUTEHERO.COM **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES [PSP]

Ofrece cuatro modalidades, protagonizadas por distintos personajes, y cada una de ellas presentará su respectiva jugabilidad y desafíos, pero siempre desarrollándose bajo la mecánica basada en intervalos de 30 segundos.

¿Alguna vez sintieron que estaban perdiendo preciadas horas de sus vidas para terminar aquél endemoniado juego de rol de más de 80 horas de duración? Entonces, Half-Minute Hero es el juego que andaban buscando. Este bizarro e increíblemente original título se trata ni más ni menos que de una parodia al género, diseñado bajo una estética totalmente minimalista con gráficos y personajitos exageradamente pixelados, que le ofrece a los jugadores la posibilidad de vivir con humor la experiencia de los juegos de rol clásicos a un ritmo por demás frenético e intensificado, en donde las misiones se desarrollan por intervalos de 30 segundos. Sí, leyeron bien. Lo peculiar de este juego, es que a partir del instante en que comencemos una nueva aventura, contemos con nada menos que 30 segundos para explorar el mapa, encontrar items, y subir de nivel lo más rápido posible para poder enfrentarnos al jefe final, y vencerlo. Una mecánica que puede parecer ridícula en un principio, pero que al probarla se darán cuenta de su eficacia y espontaneidad, que rebosa originalidad por donde lo miren, y que además, es ideal para una portátil. **Nigromante**

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

SE TE METE EN LA CABEZA, QUIERAS O NO

CUANDO EL AMOR ES VERDADERO NO CONOCE FRONTERAS

↑ INTRINCADO Y COMPLEJO ARGUMENTO, QUE MANEJA CON PRESIÓN Y MAESTRÍA TODOS LOS ELEMENTOS DEL JUEGO. LOGRADOS GRÁFICOS Y JUGABILIDAD.

↓ LAS ESCENAS DONDE APARECEN LOS MONSTRUOS SE RESUELVEN DE MANERA REPETITIVA Y PUEDEN RESULTAR MUY FRUSTRANTES.

8.5
ELECTRIZANTE

GÉNERO SURVIVAL HORROR **COMPAÑÍA** CLIMAX GROUP **DISTRIBUCIÓN** KONAMI
LINK WWW.KONAMI.COM/GAMES/SHSM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[WII/PS2/PSP]

AL IGUAL QUE OTROS TÍTULOS DE LA SERIE, EL JUEGO CONTIENE 5 FINALES ALTERNATIVOS.

No es muy común ver remakes de juegos que igualen la calidad del título original, y mucho menos que logren darle una bocanada de aire fresco al género que representan. Silent Hill: Shattered Memories, desarrollado por el estudio detrás de Silent Hill: Origins, representa fielmente ambos casos.

Nuevamente controlamos al protagonista del primer título, Harry Mason, quien busca desesperadamente a su hija Cheryl por las calles del misterioso poblado de Silent Hill, luego de que un accidente automovilístico los separara. A nivel exploración, el juego recorre un camino similar a sus antecesores, haciéndonos transitar por todos lados buscando objetos y charlando con personajes que nos ayuden a dar con Cheryl, cruzándonos en el camino con demoníacas criaturas infernales. Pero la cosa cambia abruptamente con la aparición de un terapeuta a quien Harry visita en varias oportunidades durante el juego, sometiéndose a todo tipo de pruebas para detectar distintas marcas en su personalidad, como por ejemplo su sexualidad. Estas sesiones ayudan a construir una identidad propia al juego, ya que las apariciones del psicólogo son tan perturbadoras, (no sabemos si se produjeron antes o después del accidente), generando un poderoso vehículo argumental que no sólo se ocupa de desenterrar los oscuros secretos de Silent Hill, sino también la propia mente del protagonista.

Otro aspecto donde el título logra darle un toque distintivo es en la resolución de puzles. En este caso no vamos a encontrar tantos acertijos típicos de la saga, sino otros fundidos al entorno, como diseccionar un sapo para encontrar objetos en su interior. Este tipo de interacción entre el protagonista y el entorno se logra de gran manera gracias a la implementación de dos herramientas básicas que lo acompañan a lo largo de la campaña: una linterna y un celular. Mientras con la primera alumbraremos espacios que no podemos detectar con facilidad, como carteles colocados en la oscuridad, con el teléfono podemos hacer de todo, como por ejemplo sacar fotos de carteles con números, que después empleamos para resolver un puzle, acceder al mapa, además de recibir y enviar mensajes o llamadas a otros personajes presentes en el juego. Para operar estas herramientas, el combo de controles de Wii funciona de maravilla, sobre todo con la linterna, controlada Wiimote mediante. Las versiones de PS2 y PSP obviamente cuentan con un control tradicional pero que no le juega para nada en contra a lo que propone el juego.

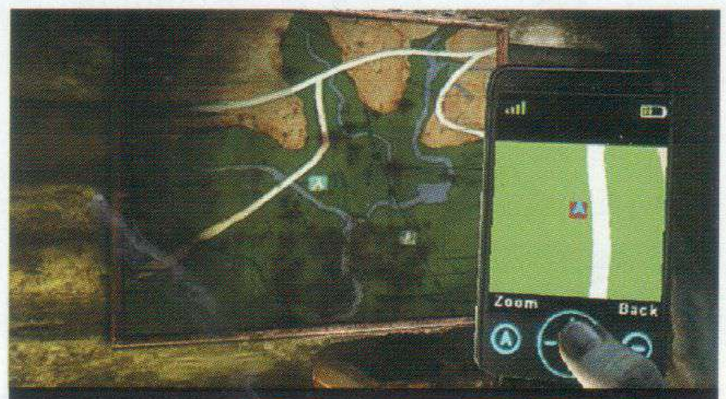
¿Y qué hay del combate?, bueno, estamos ante el primer SH carente del mismo. De tanto en tanto, Harry viaja a un pesadillesca versión del pueblo, plagado de enemigos. A diferencia de otros juegos de la serie, en este tipo de secuencias nuestro único objetivo pasa por escapar de las criaturas, algo que puede resultar un tanto frustrante ya que implica que memoricemos la arquitectura del lugar donde estemos, para así evitar ser presa de los monstruos.

Todo este desconcertante universo está retratado de maravilla, gracias a un logrado trabajo visual que retrata, por ejemplo, los desolados y nevados escenarios externos, como así también el detalle colocado en todos los objetos, muebles, mesas, cuadros, y demás cosas que encontramos en los interiores que Harry visita. Además de los gráficos también la música es digna de mención, gracias al enorme trabajo del histórico compositor de la serie, Akira Yamaoka.

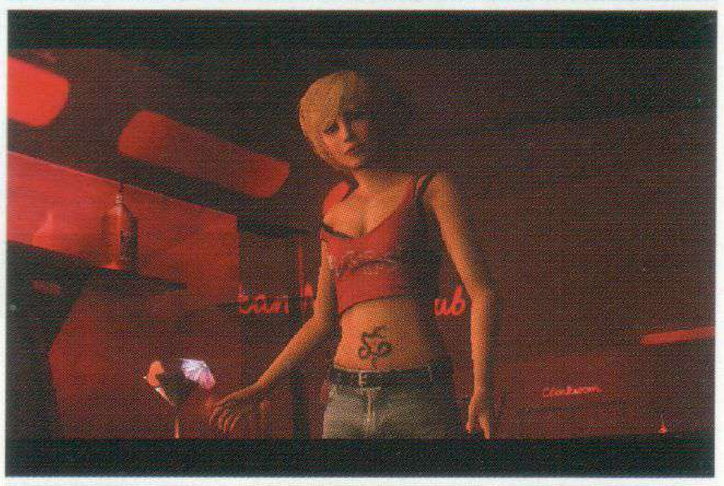
Otro punto a favor de la parte gráfica son las expresiones de las caras de los personajes, algo que, al igual que todo el resto del juego, puede ser apreciado de manera muy similar en cualquiera de sus tres versiones.

Shattered Memories es un juego atípico que compensa la falta del molesto sistema de combate de juegos anteriores de la serie con una compleja y perturbadora trama la cual una vez que se nos meta en el maculo difícilmente la podremos dejar.

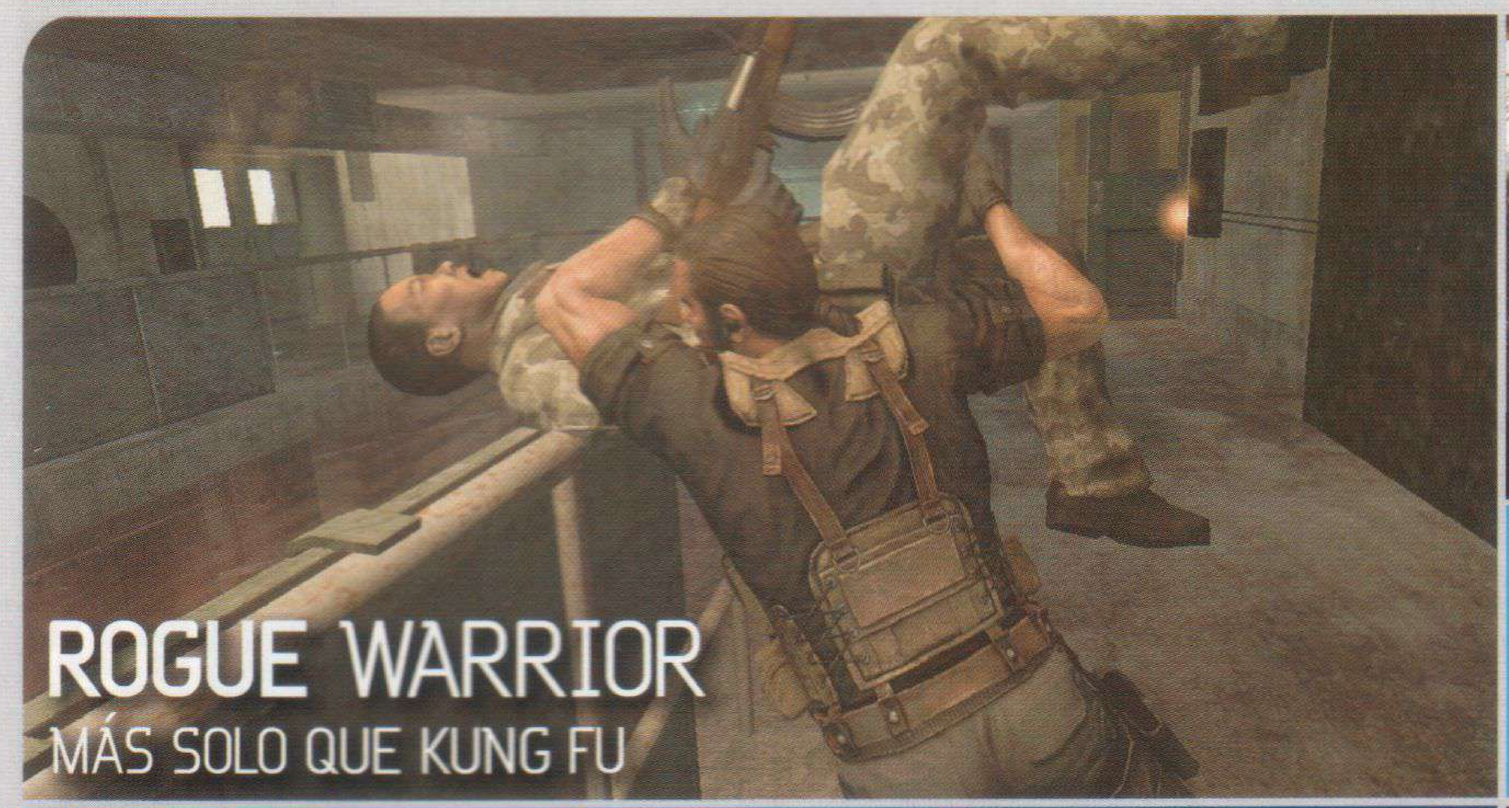
Siskosilber



¡¿45 PESOS PARA BAJARSE EL BEJEWELED?! ESTOS DE SILENT HILL SON UNOS ROCHOS



CUANDO UN SAPO COME Y NO CONVIDA, ¿TENDRÁ UN HUMANO EN LA BARRIGA?



ROGUE WARRIOR
MÁS SOLO QUE KUNG FU

EN ESTA ESCENA PODEMOS VER A DOS TIPOS HORRENDOS PELEANDO POR SUS VIDAS.

↑ EXTREMADAMENTE CORTO, EN 2 HORAS TERMINARÁ NUESTRO SUFRIMIENTO.

↓ TODO, BÁSICAMENTE. UNA DE LAS PEORES ABERRACIONES DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS.

1.0
HORROROSO

GÉNERO ACCIÓN EN 1RA PERS. **COMPAÑÍA** REBELLION **DISTRIBUCIÓN** BETHESDA SOFTWORKS **LINK** WWW.ROGUEWARRIOR.COM **MULTIPLAYER** NO POSEE

[360 / PC / PS3]

EN NUMEROSAS OCASIONES VEREMOS COMO LOS ENEMIGOS SE ELIMINAN ENTRE ELLOS, TIRÁNDOSE GRANADAS O HACIENDO EXPLOTAR BARRILES.

Nuestro héroe se llama Dick Marcinko. Fin de la historia. En serio. Realmente no podemos seguir con esto. ¿Qué clase de héroe puede llamarse así? Quizás solo Chuck Norris, y en cierto aspecto, Dick es un Chuck en potencia, porque luego de una misión que sale absolutamente mal, decide continuarla por su cuenta, y eliminar a media Corea y la otra mitad de Rusia para salvar al mundo. Hubieramos sido tan felices si Dick se hubiera quedado en casa...

Como historia, Rogue Warrior está muy lejos de ser una, y como juego, más lejos aún de asemejarse a uno. Su jugabilidad, mezcla de acción y sigilo, no alcanza a ser ninguna de las dos, y los errores son tan numerosos que no alcanzamos a recordarlos todos. Desde enemigos que no se enteran de que estamos frente a ellos hasta que los clavamos con un cuchillo, hasta disparos que no hacen mella en oponentes a pesar de impactar de lleno contra sus cuerpos, eso sin mencionar lo poco preciso de los controles, que nos obliga a presionar varias veces un botón para poder realizar la acción que estamos deseando. El mejor regalo para nuestros peores enemigos. **Fareh**

MINIMO		RECOMENDADO
OPERATIVO	XP/VISTA	XP/VISTA
MICRO	3.2 GHZ	CORE 2 DUO GHZ
MEMORIA	1 GB	2 GB
VIDEO	256 MB	512 MB

REQUERIMIENTOS DE PC

ROGUE TROOPER:
QUARTZ ZONE MASSACRE
UNA REMAKE DE LA REMAKE

↑ CORRECTO EN TODOS SUS ASPECTOS. GUIÓN MÁS QUE DIGNO.

↓ NO AGREGA NADA NUEVO CON RESPECTO A LA VERSIÓN PREVIA. AUSENCIA DE MULTIJUGADOR EN LÍNEA.

6.0
RECICLADO

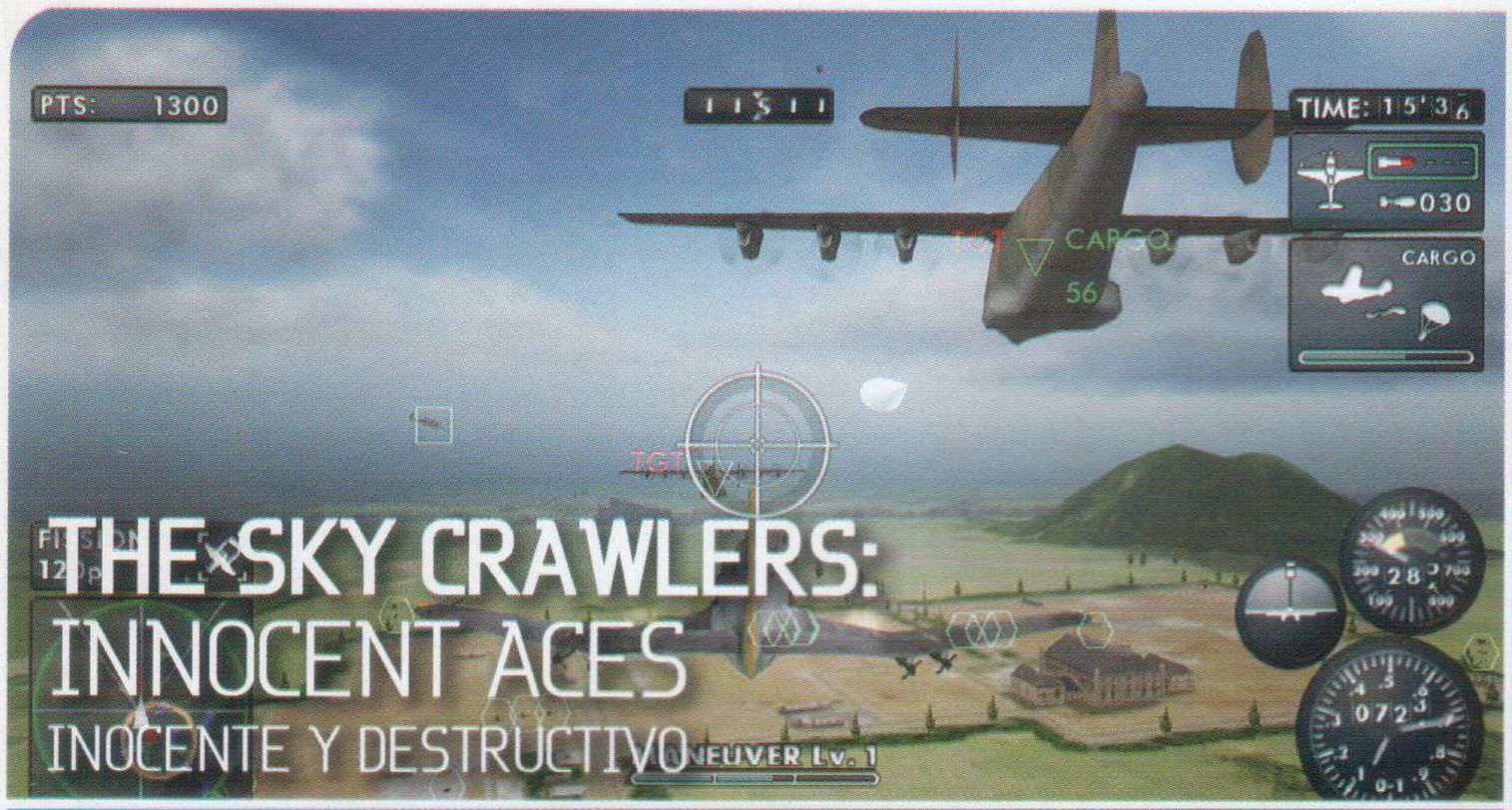
GÉNERO ACCIÓN EN 3° PERSONA **COMPAÑÍA** REEF ENTERTAINMENT **DISTRIBUCIÓN** TRI SYNERGY **LINK** ROGUETROOPER.COM **MULTIPLAYER** 4 JUGADORES

[WII]

LA EDICIÓN ORIGINAL DEL JUEGO, LANZADA A MEDIADOS DE 2006, PARA PC, XBOX Y PS2, FUE DESARROLLADA POR REBELLION.

La actual consola de Nintendo realmente da para todo. Desde juegos ultra bizarros, hasta reversiones de títulos de aceptable calidad lanzados hace ya varios años en otras consolas. Dentro de este último grupo se encuentra Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre, una adaptación de la versión para Xbox de un juego de acción en tercera persona lanzado hace ya varios años, y que a su vez adaptaba un comic creado por Dave Gibbons a comienzos de la década del ochenta. El resultado de esta remake depende mucho de si uno ha jugado la edición original o no. Desde el vamos les decimos que quiénes hayan disfrutado del producto en su momento, no encontrarán nada nuevo más allá del control, por lo que bien pueden invertir su dinero en otra cosa. Quienes se inmiscuyan por primera vez en el universo de Rogue Trooper se encontrarán con un juego de disparos decente en todos sus aspectos, pero que en definitiva no agrega nada al género. Sin embargo, la opción para disputar partidas en línea ha sido removida, perdiéndose en el camino gran parte del encanto. No es que se trate de un mal juego, ni mucho menos, pero realmente hay opciones mucho mejores dentro del catálogo de Nintendo Wii. Por lo pronto, lo mejor que pueden hacer es conseguir la maravillosa historieta, que hoy en día ya puede considerarse un clásico de culto. **666**

La persona a cargo de escribir el guión fue ni más ni menos que Gordon Rennie, quien previamente supo trabajar en el primer Killzone.



THE SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES

INOCENTE Y DESTRUCTIVO

EL LUEGO CUENTA CON LA APARICIÓN DE SOFÍA GALA VERSIÓN ANIME

↑ JUGABILIDAD INTENSA Y DIVERTIDA. INGENIOSO USO DE LOS CONTROLES DE WII. ARGUMENTO CORRECTO E INTERESANTE.

↓ LOS GRÁFICOS DE LOS ESCENARIOS PODRÍAN HABER SIDO PULIDOS UN POCO MÁS. LAS VOCES EN INGLÉS DE LOS PERSONAJES APESTAN.

7.5
AIROSO

GÉNERO COMBATE AÉREO **COMPAÑÍA** PROJECT ACES **DISTRIBUCIÓN** XSEED GAMES
LINK WWW.SKYCRAWLERSINNOCENTACES.COM **MULTIPLAYER** DOS JUGADORES

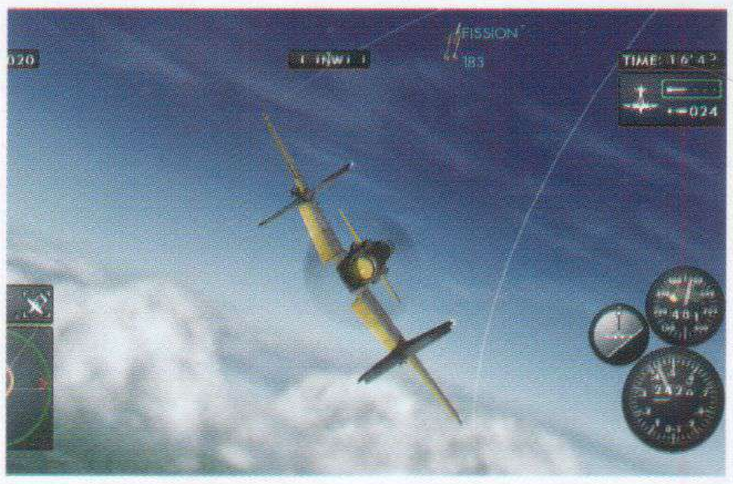
[WII]

EL JUEGO TUVO SU PROPIO MANGA, PUBLICADO EN NOVIEMBRE DE 2008 POR LA REVISTA JAPONESA MONTHLY COMIC BLADE.

La gente de Project Aces, creadores de la serie Ace Combat, tenía unos zapatos muy grandes para llenar con este proyecto. No era sencillo llevar a un videojuego la grandiosa película animada japonesa The Sky Crawlers, estrenada en 2008, dirigida por Mamoru Oshii (Ghost in the Shell) a su vez basada en una serie de novelas escritas por Hiroshi Mori. Pero el resultado está a la altura de sus anteriores producciones.

The Sky Crawlers: Innocent Aces se ambienta en una Tierra alterna, en donde las naciones contratan ejércitos privados para realizar guerras que funcionen como un show mediático para mantener a sus poblaciones calmadas. El protagonista es Lynx, un piloto miembro del escuadrón Cougar de Rostock, una de estas organizaciones privadas que enfrenta a otra entidad similar, de nombre Lautern. A lo largo de las 18 misiones que componen el juego, se van intercalando secuencias animadas mediante las que vamos desenterrando los verdaderos secretos de esta guerra, algo de lo que tienen mucho que ver los enigmáticos kildren, un grupo de pilotos adolescentes. Sin tener la calidad introspección que podemos apreciar en la película, este tipo de escenas hacen del juego una experiencia bastante llevadera, salvo por las repugnante actuación de voz en inglés.

A nivel estructural, las misiones no son muy distintas a las que podemos encontrar en cualquier Ace Combat, Eso sí, cabe recordar que los aviones del juego, fictícios modelos similares aeronaves de la Segunda Guerra Mundial, carecen de motores jet, con lo cual esperen una acción más lenta que en un AC, pero no por eso menos intensa.



El juego permite mejorar distintas opciones de nuestros aviones, como motor, alas, blindaje, e incluso la pintura exterior de cada uno, entre otros aspectos.

Donde el juego sí muestra una identidad propia es en los controles, haciendo un inspirado uso de los mandos de Wii. Mientras que con el Wiimote controlamos la velocidad del nuestro avión, con el Nunchuk manejamos su movimiento. En ambos casos debemos mover los brazos en distintas direcciones dependiendo hacia donde queramos ir. Diciéndolo así pareciera que controlar un aeroplano en este juego implicaría mover toscamente nuestros brazos para todos lados, pero lo cierto es que este sistema, si bien toma un poco de tiempo acostumbrarse, funciona realmente bien. Además, moviendo en mando del Nunchuk podemos realizar giros predeterminados en 8 direcciones distintas, algo útil por ejemplo para sacarnos un molesto enemigo de encima. De todas maneras, los que deseen emplear un control tradicional, a la usanza de Ace Combat, pueden utilizar un control de Game Cube o Classic Controller.

Para reemplazar los misiles teledirigidos, que en este juego no están, los desarrolladores incluyeron un control llamado "Comando de Maniobras Tácticas", un medidor que se activa cuando estemos cerca de un enemigo y que si lo seleccionamos, nos deposita directamente atrás suyo para que lo

"RECUERGDA SAGGENTO, TU MISIÓN ES ATRAPAR A ESE MALDITO Y ODIOSO PALOMO MENSAJEGO"

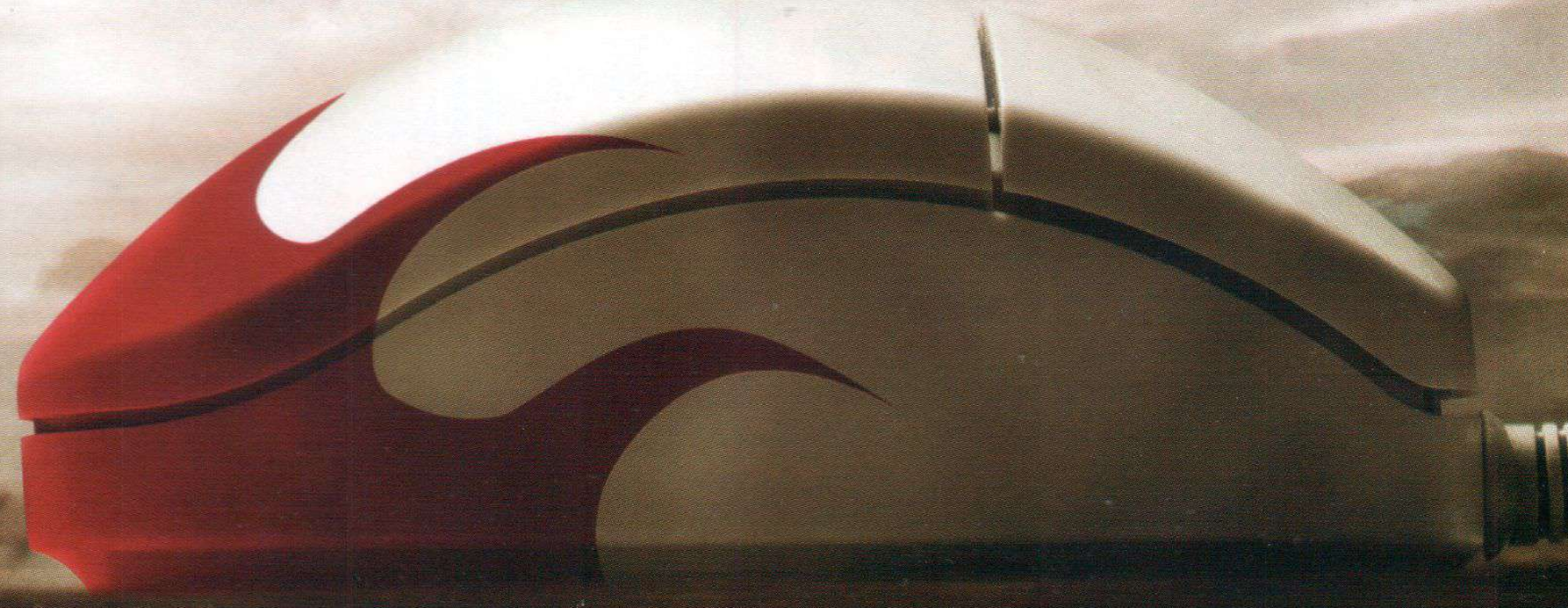
derribemos. Este comando puede resultar un poco tramposo, sobre todo cuando tenemos muchos aviones enemigos amontonados cerca de nosotros, pero facilita mucho nuestros ataques con este atípico sistema de controles.

Donde el juego sí hace un poco de agua es en el diseño de los escenarios, los cuales se ven bastante despoblados de detalle o también cuando encontramos estructuras terrestres, como fábricas o edificios, que parecen directamente estampillados en el piso. Salvo ese detalle el juego luce visualmente muy bien, sobre todo el diseño de los aviones, una conversión casi idéntica de los que se pueden apreciar en la película. Nuevamente, Project Aces se luce con nuevo juego de aviones arcadoso. Quizá no sea su mejor trabajo pero así y todo logra satisfacer a cualquier poseedor de Wii ávido de unos buenos combates surcando los cielos.

Siskosilber

DEMASIADA VELOCIDAD

BANDA ANCHA



4110-2500 | sion.com

SION

electronicthings

BIOSHOCK 2

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

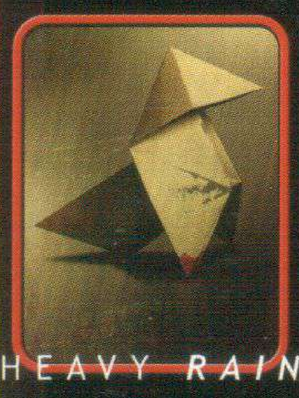
2K GAMES

XBOX 360

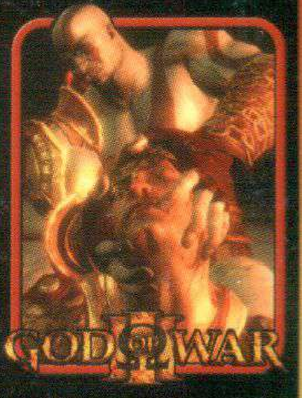
PS3 PlayStation 3

Games for Windows

HOT GAMES



COMING SOON



info@electronicthings.com.ar

ventas.electronic@hotmail.com

www.electronicthings.com.ar

CONSOLAS | VIDEOJUEGOS | PC | WI-FI | CAMARAS DIGITALES | GARMIN | SAITEK | LOGITECH | INSUMOS

BELGRANO | Av. Cabildo 2280 | Gal. Río de la Plata Loc. 30 | 4782 7106

CENTRO | Diagonal Norte 979 | Serv. Técnico Especializado | 4328 7607

0-800-777-JUGAR (58427)